マルチメディアのNEC

PCエンジン
スーパーCD・ROM²ソフト
アドベンチャーゲーム

# 3×3EYES ～三只眼變成～

サザンアイズ

さんしやんへんじょう

SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system

7月8日(金)発売予定
希望小売価格8,800円(税別)
オリジナルプロモーション
ビデオクリップ付き!!

人間を三只眼に変えてしまう
寄生虫「眼宿蟲（ワンスーチュン）」をめぐり、
パイと八雲は新たな闘いに巻き込まれる。

君自身が、パイ、八雲とともに闘う、PCエンジンだけのオリジナルストーリー！
パイ役の林原めぐみさん他OVAと同じ豪華声優陣！アニメ以上の感動。ゲーム以上の衝撃。
CD-ROMが生んだまったく新しい3×3EYES、いよいよデビュー。

開発：日本クリエイト株式会社



キャンペーン期間中に「PCエンジンDUO-R」か「PCエンジンDUO-RX」を買って、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記し、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手350円分と同封して送ると、先着3万名様に、右の体験版CD-ROMムック(非売品)をプレゼント!!!

■期間：6月25日(土)～8月14日(日)
■応募先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号「DUO-RX」キャンペーン事務局
■お問い合わせ：TEL.03-3485-2903

※賞品がなくなり次第キャンペーンは終了させていただきます。終了後に応募された方へは、郵便切手を返送いたしますのでご了承ください。詳しくは店頭のポスター、チラシをご覧ください。賞品は8月22日以降、順次発送いたします。

NEC
キミはもう女神に夢中！
着せかえ可能な、本格的RPG!!
主題歌「パラダイス」「森口博子」が熱唱！
国民的アイドル、森口博子さんが女神天国用に制作されたオリジナル主題歌「パラダイス」を歌います。老若男女と幅広く人気のある森口博子さんの新曲が聞けるのは、この1本だけです。
ルルベル 声・横山智佐
「銀河お嬢様伝説ユナ」のユナ役で有名。
シュリアナ 声・冬馬由美
大ヒット作「エメラルドドラゴン」のファルナ役が好評。
スティシア 声・井上喜久子
OVA「ああっ女神さまっ」のベルダンディーを担当。
リリス 声・國府田マリ子
TVアニメ「GS美神」のおキヌ役で人気急上昇。
主人公 リンリン 声・三石琴乃
このゲームの主人公。「美少女戦士セーラームーン」で大人気。
約5万通りの魅惑のコスプレシステム！
業界初のコスプレシステムにより、プレイヤーの好みにあったキャラクターでゲームが楽しめます。さらに、女神さまとコスチュームの相性があうと、ごほうびに素敵なグラフィックが見れます。これでもう、キミは女神のト・リ・コ！
女神天国
MEGAMI PARADISE
SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
8月26日㈮発売予定/希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©1994女神天国建設委員会/メディアワークス
体験版CD-ROMが、なんとうれしい2枚組!!
[DUO-RX発売記念特別版]CD-ROMカプセル 1994 SUMMER
収録ソフト(予定)
●ネオ・ネクタリス(ハドソン) ●ハイパーウォーズ(ハドソン) ●ブラッドギア(ハドソン)
●栄冠は君に(アートディンク) ●ぽっぷるメイル(NECホームエレクトロニクス)
●アルナムの牙(ライトスタッフ) 他
うれしい29,800円。うれしい6ボタンパッド。
好評発売中!!
PC Engine DUO-RX
CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円(税別)
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN

1994 AUGUST 8

CONTENTS

愛(まな)の日記♡

4月に就職してから大好きな旅行にいってないの。で♡　日頃の疲れを癒すために（☺いいわけ）思い切って南の島に出掛けました。ここでは海もお魚もお花もすっごくキレイ。ハイビスカスを髪に飾って日光浴。リゾート気分を満喫してリフレッシュした愛は、明日からバリバリ働くゾオ。

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博


<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター・編集部長／小沢誠昭　<編集>●スタッフ／〔東京〕伊藤明照・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司　〔仙台〕石塚宏治・伊藤克則・佐藤和広・千田誠行　●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・片川直哉・福岡雅司・前田健志〔仙台〕大石美智子・鈴木享子　<広告>●部長／和田秀実　●スタッフ／田中聡・加藤千香子　<販売>●部長／遠藤剛　<製作管理>●室長／杉山実　●アシスタント／佐藤理恵　<校閲>●室長／山田政彦　<デザイン>●AD／川田博　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宣匡　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／安藤美保・川添聡志　●写真／藤井憲治　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・今村奈緒美・株式会社アワーハウス・K'S工房・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社



※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

今夏の発売にむけて基礎をみっちりたたき込め

## GAME INDEX



コンパイル・NECアベニュー・徳間書店インターメディア　3社合同プロジェクト

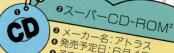


ファミリーコンピュータMagazine・PCエンジンファン・メガドライブFAN　3誌合同企画



## スペック表の見方

CD
❶
❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：アトラス
❹発売予定日：6月4日
❺予定価格：8800円(税別)
❻ジャンル：麻雀
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：なし
❾開発状況：90%

❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❷対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、6ボタンパッドなどに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内に記載していません。


●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062

マルチメディアのNEC
エルフの賞金稼ぎメイルとその仲間が繰り広げるハチャメチャ大冒険！
師匠思いの魔導師「タット」
声：戸田恵子
「見習い魔導師のタットです。消えたお師匠様を探しているんだけど…。お師匠様、いったいどこへ行ったのかなぁ？」
賞金稼ぎの「メイル」
声：國府田マリ子
「あたし、メイル。お金がだーい好きなエルフの賞金稼ぎなんだ。今は賞金首の魔導師マテリアルを追いかけているの。待ってろよ！マテリアル！」
ヘンな怪獣の「ガウ」
声：山本圭子
「オレ、ガウ。怪獣の洞窟で平和に暮してたガウけど、メイルのせいで騒動に巻き込まれたガウ。しょうがないから一緒に冒険してやるガウ」
これがPCエンジンだけのオリジナルステージだ!!
▲メイルの「機械世界」
▲タットの「海底世界」
▲ガウの「幻影世界」
8月12日㊎発売予定
希望小売価格7,800円(税別)
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
アクションRPG
ぽっぷるメイル
Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL
SUPER CD・ROM² SYSTEM
HE system
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
キャラクターデザイン：内田順久氏
©NEC Home Electronics, Ltd. ©日本ファルコム

NEC
目覚めよ、スレイブギア。
ストーリーモード
横スクロールアクション!
VSモード
対戦格闘アクション!
ARCADE CD-ROM 専用
HE system
PCエンジン CD・ROM²
アーケードカード専用ソフト
9月発売予定
希望小売価格
5,800円(税別)
マッドストーカー ―フルメタルフォース―
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
A.D.2142。「失われた技術」が遺した恐るべき機動兵器、スレイブギアの発掘。
それは、絶望的な戦闘の始まりであった。
アーケードカードとCD-ROMの大容量が実現した、ハイパーアクションゲーム「マッドストーカー―フルメタルフォース―」いよいよ発進!
©NEC Home Electronics, Ltd.
©KOGADO STUDIO ©Fill in Cafe Co.,Ltd.
体験版CD-ROMが、なんとうれしい2枚組!!
[DUO-RX発売記念特別版]CD-ROMカプセル 1994 SUMMER
収録ソフト(予定)
●ネオ・ネクタリス(ハドソン) ●ハイパーウォーズ(ハドソン) ●ブラッドギア(ハドソン)
●栄冠は君に(アートディンク) ●ぽっぷるメイル(NECホームエレクトロニクス)
●アルナムの牙(ライトスタッフ) 他
うれしい29,800円。うれしい6ボタンパッド。
好評発売中!!
PC Engine DUO-RX
CD-ROMゲームマシン
標準価格29,800円(税別)
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

T·GL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
ADVANCED
V.G.
ヴァリアブル・ジオ
いまの世の中、
カワイイだけじゃ生きて行けない!
期待の本格対戦型ハードコアACT遂に登場!
●パソコン版のビッグタイトルが遂にPCエンジン版へ超移植完了!●パソコン画面を大暴れした美少女キャラ6人に、新しくオリジナルキャラ3人を追加●ひとまわり大きくなったキャラ。より速くよりスムーズに繰り出される技でさらにエキサイト●キャラクターデザイン木村貴宏氏(アニメアール:ダーティペア・FLASH)●松崎健一氏(機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス)シナリオによるストーリーモードを用意●総勢14名の豪華声優陣が共演●OVA、TVアニメを越えた、本格的対戦ACTゲームなのだ●2P対戦や、同キャラ対戦も楽しめるぞ
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PC Engine
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
7月22日発売 価格8,800円(税別)
企画・販売/株式会社テイジイエル販売 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ヶ枝ビル TEL.06(353)0651
開発/有限会社戯画 〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ヶ枝ビル TEL.06(352)6873

PIONEER®

アーケードゲームが本当に、
部屋にやって来た。
この迫力はレーザーアクティブでしか
体験できない。

New Release

ハイパリオン
HYPERION™

敵ビームをよけろ！隕石をかわせ！
自機操縦タイプだから、
リアリティがケタ違い！

ハイクオリティCGとRSS立体音響が
君を直撃。手に汗握る、
7つのバトルステージを勝ち抜け！

2プレイヤーモードは
チームワークが勝負。
2人で力をあわせて敵を撃破！

# TAITOが遂に放ったレーザーアクティブ究極の CGシューティング・ゲーム登場。

## HYPERION(ハイパリオン)

標準価格9,800円(税抜)PEASJ5019/発売元：TAITO/販売元：パイオニア㈱/©1994 TAITO CORP.

西暦2094年。地球最後の生存者となった人々の唯一の望みは、「ハイパリオン」と呼ばれる強力な戦闘能力を持つ2機の宇宙飛行艇。いま君に、人類の存続の使命を負った出撃命令が下りた。TAITOが満を持して放つレーザーアクティブ究極のシューティング・ゲーム「ハイパリオン」。ハイクオリティCGによる画面の美しさは、マニアでなくとも垂涎もの。しかも、RSSによる3次元立体サウンドで、身震いするほどのバーチャル・シューティング感覚が体験できます。

●レーザーアクティブは、LAはもちろん、LD、CD、さらに「夢見館の物語」(セガ)、「アラジン」(セガ)、「ストリートファイターⅡ'」(NECホームエレクトロニクス)、「機動警察パトレイバー(グリフォン編)」(リバーヒルソフト)など、人気のMEGA-DRIVEやPCエンジンのゲームソフトも楽しめます。

レーザーアクティブ MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)

CLD-A100との接続で再生可能なソフト

レーザーアクティブ LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)

CLD-A100との接続で再生可能なソフト

RSS(ローランド・サウンド・スペース)：左右、上下、前後の3次元立体音場空間を創りだすシステム。お手持ちの2chステレオシステムで迫力と臨場感あふれる3Dサウンドが楽しめます。

レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

レーザーアクティブのすべてがわかる
**J・H・ロング氏の驚異の体験ビデオ**
抽選で50,000名様にプレゼント
●重複応募は無効になりますのでご注意ください。
●フリーダイヤルの操作上のお問い合わせは㈱ハイパーネット03-3797-8180(平日10:00〜17:00)まで。

●期間：'94年6月1日〜7月31日(好評につき7/31まで期間延長)
●くわしくは、下記のフリーダイヤルへ(24時間受付中)
パイオニア レーザー
0120-8102-03

レーザーアクティブお買い上げの方から抽選で
**マルチ・ソフト・プレゼント**
●期間：'94年6月1日〜7月31日
●くわしくは、レーザーアクティブ取扱い店の店頭ポスターをご覧ください。

A賞
LA、LD、ゲーム各ソフトの組合わせセット(各1タイトル)
200名様(MEGA系、ROM²系各100名様)
B賞
LAソフト1タイトル2,000名様
(MEGA系、ROM²系各1,000名様)

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：PCエンジンFAN LA-6係へ。
●SRマーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。
時代は、レーザーディスク。このマークは、レーザーディスクの統一マークです。
●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。
パイオニア株式会社

**ファミマガ創刊200号記念スペシャルイベント！**

# スーパーファミコン アースワールド'94

この夏、東京・晴海に巨大ゲームワールドが出現する！
スーパーファミコンやゲームボーイでおなじみのメーカー55社が集結、ズラリとそろった発売前のゲームが遊べちゃうのだ。
ファミマガ主催の「シールラリー」はもちろんのこと、
メーカーブース内でのイベントも楽しさいっぱい！
この「スーパーファミコンアースワールド'94」に14000組・42000名様をご招待。入場チケットの大抽選を行うぞ！
さあ、このページについているハガキで、今スグ応募だ！

**開催日時** 8月23日(火)・24日(水)午前9：30～午後4：00

**会場** 東京晴海・東京貿易センターC館

**主催** ファミリーコンピュータMagazine

**後援** 任天堂株式会社

このハガキで応募だ！

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。なお、当選ハガキをお持ちでない方の入場は認められません。御了承ください。
この件に関するお問い合わせは『スーパーファミコンアースワールド'94』事務局(03-3578-0294)まで土、日、祝日を除く午前10時から午後5時の間にお願いいたします。

# この夏最大のイベントに

# 全55社の新作が集結

## このメーカーのゲームが遊べる!

| | | |
|---|---|---|
| アイマックス | ザウルス | ナツメ |
| アスキー | サン電子 | ナムコ |
| アスミック | ショウエイシステム | 日本クラリービジネス |
| アテナ | スクウェア | 日本コンピュータシステム |
| アトラス | セタ | 日本テレネット |
| アルトロン | ソフエル | 任天堂 |
| イマジニア | タイトー | ハドソン |
| ヴァージンゲーム | タカラ | バンダイ |
| エニックス | チュンソフト | バンプレスト |
| EPIC・ソニー | T&Eソフト | ビクターエンタテインメント |
| カプコン | テイチク | ヒューマン |
| カルチャーブレーン | データイースト | プランニング・オフィス・ワダ |
| カロッツェリアジャパン | データム・ポリスター | ポニーキャニオン |
| クエスト | テクモ | 魔法株式会社 |
| ケイエスエス | 東宝 | メディアリング |
| 光栄 | 徳間書店インターメディア | やのまん |
| ココナッツジャパン | トミー | 四次元 |
| コトブキシステム(ケムコ) | トンキンハウス | |
| コナミ | ナグザット | |

## 応募のきまり

ハガキに書かれている項目に従って、記入もれのないように、住所、氏名、郵便番号などを書いてください。

## ハガキの書きかた

必ず50円切手を貼ってください

●このページについている往復ハガキをきれいに切り取って、返信用の表面と往信用の裏面に必要な事項を記入してください。
●ハガキを投函するときは、必ず往信用表面と返信用表面の両方に50円切手をはり、往信表面が見えるように2つ折りにしてポストに入れてください。
●応募の締め切りは7月29日（必着）です。
●招待日の指定はできません。
●応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。
●当選、落選の結果は応募者全員に、返信用ハガキで通知します。当選された場合は、そのハガキがそのまま当日の入場券となります。
●当選ハガキ１枚で３名様まで入場できます。
※会場までの交通費は各自で負担していただきます。

当選ハガキ1枚で3名様まで入場OK!

注・ハガキは2つ折りにしてポストへ

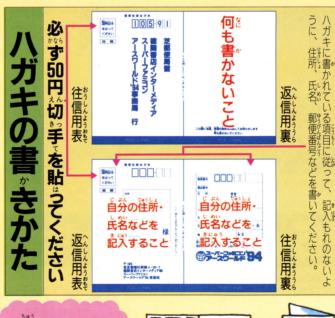
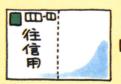
# 14,000組 42,000名様を無料でご招待!

予約しないと
一生後悔する
でしよ！

# 絶賛予約受付中！

特典1●予約者全員に特製缶ペンケースプレゼント
特典2●LDのみ初回限定ピンナップポスター
特典3●抽選で1000名様にオリジナルスタジャン
全て越智先生描き下ろしイラスト付き!!

オリジナル・ビデオ・アニメーション
越智一裕監督作品

# コズミック・ファンタジー
## ——銀河女豹の罠——



**8月25日 セルビデオ&レーザーディスク 同時発売！**
(税込：¥4,800)　(税込：¥6,800)

●製作／日本テレネット・徳間書店・徳間書店インターメディア
●原作・脚本・キャラクターデザイン・監督／越智一裕
●作画監督／渡部圭祐
●メカニックデザイン／小原渉平
●キャスト／ユウ：高山みなみ　サヤ：高田由美、他
●制作／自転社
●45分／カラー／スタンダード／ステレオHi-Fi
●発売元／徳間書店
●販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ ☎03-3591-9163

（キリトリ線）

**コズミック・ファンタジー 予約申込書**

| ご購入希望 | [ビデオ TKVO-60790・LD TKLO-50142]（いずれか○で囲んで下さい） | | |
| --- | --- | --- | --- |
| お名前 | | 年齢　歳 | 性別　男・女 |
| ご住所 | | 特約店名 | |
| 電話番号 | | | |

コズミックメディアミックス・プロジェクト発動
シリーズ最終章突入！
銀河の平和は
僕たちが守る!!

突入編
伝説へのプレリュード

PCエンジン スーパーCD-ROM²専用RPG
ただいま絶賛発売中！
価格7600円（税別）

　TJCD 4038

株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚２−10−6
6セントラルビル TEL.(03)5394−6601

登場人物&豪華声優陣
フォルシーニア：天野由梨
クレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
英貴也：細井治
メルキュール：野上ゆかな
ミリネール：荒木香恵
フォル2／アクエリュース：兵藤まこ
岡田馨子：水沢潤
川崎真理：鷹森淑乃
風見双葉：雪絵れな
名木田先生：伊藤美紀
ラオール：檜山修之
リガルード神：西村知道
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス対応
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用 PCエンジンマウス対応 バックアップメモリー対応
電脳天使
〜デジタルアンジュ〜
天・使・降・臨！
忘れないで下さいね
あなたの天使がいることを
今秋発売予定 予価7,800円（税別）
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや イラスト／原画：まみやなつき
Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-3578-0291
販売／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL.03-3591-9163
主題歌：「アンジュの想い」
歌：天野由梨
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

## ついに正式名称決定!! 参入メーカーを緊急取材

仮称のままだった次世代機の名前が正式に決定した。その名もPC-FX(ピーシーエフエックス)。

PCの部分にはPCエンジンの発展機であること、また、PC-98シリーズとの親和性を持つという意味が込められている。FXとはFuture=未来と、X=未知数という意味。新しい時代を担う無限の可能性を持つマシンということを表している。

そしてついに、PC-FX参入メーカーの一部も明らかになった。そこで、ソフト制作に名乗りをあげた8社に直撃インタビュー。制作状況等を明らかにしていく。

⬆6月4、5日に開催された東京おもちゃショーにPC-FXのモックアップが出品され、注目を浴びた

**サイズも正式決定!!**

- 幅132mm　・高さ240mm
- 奥行き267mm

⬆本誌との対比でだいたいのサイズをわかってもらうことができるだろう。また、PC-FXのロゴマークが加わるので外観はまだ多少変化するそうだ

## NECホームエレクトロニクス

### ソフトは量より質で勝負します

PCエンジンを発売しているハードメーカーとしておなじみ。一昨年前からNECブランドでソフトを発売開始して、ソフトメーカーとしての顔も持つように。

PC-FXでは積極的にソフトを発売していく予定だが、「1作品ごとの質を追求し、安易な作品を制作しない」という姿勢で、PC-FXの市場を育てる意向だ。

### ソフト制作は3本柱

**――今後のソフト発売予定についてお聞かせください。**

ホームエレクトロニクスブランドとしては、年間に4～5本のソフトを提供していきたいと考えています。ただこれはあくまで自社ブランドとしての本数で、PC-FX全体で年に4～5本というわけではありません。後はソフトメーカーさんの方で出していただくということになりますね。

**――PC-FXのハードを発売された直後は、何本くらいのソフトを出す予定ですか。**

今もやっているんですけれども、(ホームエレクトロニクスと他のメーカーとの)ダブルブランドという形も模索してますから、そういうのも含めれば十数タイトルをPC-FX発売後、半年の間に出していきたいと思っているんですけどね。そんな感じです。

**――ダブルブランドという形だと開発しやすいのですか。**

ビジネスとして成功するかどうか様子見をしていらっしゃるソフトメーカーさんもいらっしゃるので、そういったところには、ダブルブランドで、開発費をお互いに出し合ってというケースもありますから。これからはそういう形が増えていくと思います。

**――とすると、ダブルブランドの比重が増えるわけですね。**

ソフト制作については、私どものブランドでやるもの、ソフトメーカーさん独自のブランドで出されるもの、もうひとつはダブルブランドという形、この3つのケースで進めていこうと思っています。

**メーカープロフィール**

1987年10月PCエンジンの発売を開始。翌年、業界初のCD-ROMマシンを投入しCDの世界を構築。代表的なソフトは『エメラルド ドラゴン』など。

⬆日本ファルコムとのダブルブランドソフト『風の伝説ザナドゥ』

ついに判明した参入メーカー!! すでに8社が対応ソフトの開発に入っており、これ以外の参入メーカーも夏以降には判明する予定だ。今回は参入が正式に決定しているメーカー8社を、徹底的に取材したぞ。

# カー判明!!

## 現時点での参入決定メーカー

- ●NECアベニュー
- ●NECホームエレクトロニクス
- ●データウエスト
- ●ハドソン
- ●ヒューネックス
- ●マイクロキャビン
- ●リバーヒルソフト
- ●レイ・フォース

※6月17日現在

### 動画専用ソフトも企画中

**——PC-FXの動画機能にはどういった利用価値がありますか。**

いうまでもなく、動画機能というのはPC-FXのウリになっています。この機能を生かしたこれまでにないソフトが今後供給されていくというのが、自然の流れでしょう。しかし、いろいろなソフトメーカーさんに聞いてみますと、そのマシンの持っている可能性とか広がりというものは、まず1本作ってみなければわからないと言うんですね。これはどのハードにも言えることなんですけど、最初はこの特性を生かしただけのソフトも出てくると思います。

**——最初から最高のソフトが出るわけではないと。**

⬆デジコミが進化して動画がメインに？ 写真は『YAWARA！2』

1作目を作っていると開発の方たちも、そういうこともできるのかと、わかってくるんですよ。だから2作目からは、ゲーム内容と動画機能がマッチしたものが出てきますよ。実際に新しい企画も出てきています。たとえば背景に動画を流しながらキャラクタを乗せるシステムのソフトや、デジタル動画を利用したビデオソフトともいえる、動画専用ソフトなどは実際に企画段階にあがっています。また、移植モノに関しても考えていますよ。パソコンのソフトメーカーさんが参入されてくると、当然移植作品が出ると思います。

「ソフトとハードは車の両輪である」と言われていますけれども、現在では、「ソフトはハードのドライバーである」という状況になっています。ハードよりソフトの方が重要になってきていますからね。そういう意味では、いたずらに参入メーカーを増やすのではなく、クオリティの高い作品を作っていただけるメーカーさんを一生懸命支援していきたいと思っています。

### 無理な互換性より低価格

**——PCエンジンとの互換性についてはどのようにお考えですか。**

互換性を持たせるとハードマシンとして、高価格、高付加価値になってしまうんです。それがはたしてユーザーに受け入れられるかと、わざわざ高価格にするよりは、互換性を持たせないでハード自体の価格を下げた方がいいんじゃないかと判断しました。

実際重要なのは、価格でもスペックでもなく、ソフトだと思っていますので、どれだけ評価されるソフトが出てくるか、ソフトの質で勝負していきますよ。

**私が答えました**
パーソナルプロダクト事業部長代理
ソフトウェア推進部長 **安田清明さん**

⬆PC-FXはNECグループが全面的にバックアップしていく方針だそうだ

### 脚光を浴びるデジタル動画技術

次世代機に搭載されて話題を呼んでいるデジタル動画技術。一般的なJPEG（ジェイペグ）とMPEG（エムペグ）を簡単に説明しよう。

PC-FXで採用されているJPEGは、フルカラーの自然画を効率よくデータ圧縮して利用するための国際標準規格である。通常の圧縮方法では、540メガバイトの大容量を誇るCD-ROMでさえ、数十枚の画像しか入らない。そこで、圧縮しやすい形にデータを変換し、飛躍的に圧縮率を高めたものなのだ。

ビデオCDなどで使用しているMPEGは動画を効率よく圧縮するための規格だ。1秒間に30枚書き換えて74分間再生することが可能。JPEGと同じ圧縮方法を使用してデータを圧縮し、さらに1つ前のデータと比較して変化していない部分を省いてしまうので、非常に効率が良い。

JPEGを採用したPC-FXでは標準的な再生時間が30分程度とMPEGと比較して短い。だが、画像の質は高く、また、1コマずつ簡単に再生できるなどメリットが多いのも事実。ゲーム中の背景やキャラクタに、フルカラーの自然画を使用できるといった自由度もあるのだ。

⬆PC-FXの動画の質は高い。画面は『FXファイター（仮称）』

# ハ　ド　ソ　ン

## クオリティの高いソフトを投入します

PCエンジンの開発にたずさわり、また、本体と同時にソフトをリリース。PCエンジンの育ての親とも言えるメーカーだ。PC-FXでも同様な立場で制作に当たっていくとのこと。

今回はその中心人物である中本伸一さんに、PC-FXはどうなっていくのか、どんなソフトを作成していくのかについて、北海道のハドソン中央研究所でお話をうかがうことができた。

私が答えました　常務取締役　中本伸一さん

PCエンジンの産みの親ともいえる方。当然PC-FXにも深くかかわっているのだ。今回は非常に多忙な合間をぬって、取材にご協力していただいた

### ポリゴンは必要なのか

**――PC-FXの動画再生機能についてお聞きしたいんですけれど。性能がいいと言われてますよね。**

ゲームってのは、嗜好品の世界でしょ。好き嫌いなんだなよね。それなのに、次世代機はこうじゃなきゃいけないって、右向け右じゃない。はっきりいえば未成熟。

だから思うんだけどね、ポリゴンが弱いとか、動画をきれいに動かせるかとか、自由度が持てるのかとか、いろんなことをみんなが言っているけど、あまり意味がないと思うね。我々としては目先の部分を言ってるんじゃなくて、結局は普及台数。でもしばらく時間かかるでしょ。時間かかって成熟していって、その時にどんな機能が必要かってことを、見極めていかないと。ポリゴンは今注目されているから。だからそういう面では、PC-FXに動画機能という違った切り口があるっていうのが、ひとつ面白いやり方なんじゃないかな。でもポリゴンを馬鹿にするわけじゃないよ。僕自身はポリゴンのゲームが好きだからね。

PC-FXの場合、いろんな絵が出せるし、新しいアニメも毎年出てくるよね。ポリゴンでそれが表現できるか疑問だね。次世代機の成熟にいかに対応していくかという、素材としての強さを持っていないと厳しいでしょう。今はみんなポリゴンで見ちゃうんだよね。ほんとうに冷静に、見てみるとどうなのかなってね、ぜひメディアとしてはこの点を押さえてもらいたいですね。

業務用『バーチャファイター』。ポリゴンゲームの代表作のひとつ

『FXファイター』。キー操作のすべての結果を動画データとしておけば、ポリゴンと同様の自由度が得られる

### 本格的RPGを投入!?

**――PC-FXはどういったジャンルのゲームがむいていると思いますか。**

ポリゴンだけでゲームになるかといったら、やっぱりならないんだね。32Bit機といったって、やっぱりスプライトや背景画面などの、今までのゲームの部分を高めていかないと。そしてそれに付け加える機能として、動画機能とか1677万色のフルカラーとかをうまく使っていけば、もっともっといろんなことができると思う。

こういうのは、RPGを作るときに必要になるんだよ。RPGを作るときにはいろいろやり方があるんだけど、作る時の苦労というのはそれなりにあってさ。それに関して、PC-FXであれば、けっこう対応できるんで、それなりに安心はしてるんだけどね。だからRPGを作るマシンとすれば、けっこう面白いと思うんだけどね。

**――現在PC-FXで開発されているソフトはアクションが多いですよね。**

それはRPGを作るのに時間がかかるからね。でも、RPGを作っていかないと、次世代機の真価は出てこないと思う。

ハドソンは、RPGに関しては今のところ手いっぱい。『空想科学世界ガリバー』をやってるでしょう。『天外魔境III』もやってるし。その辺が落ちつかないと、PC-FXでRPGを作れないんだよ。ただ、PCエンジンでこれらのソフトをやらせてもらって、そのあとRPGをちゃんと計画して、発売時期とか決まったら、発表しなくちゃな、とは思ってるけどね。

僕らもそんなに量産できませんよ。そんなに作ったら仕事の質が薄くなっちゃうし。PCエンジンを全部捨てていいというなら、やりますけど。まあ、じっくり路線でね、やっていきたいなということですね。また、アーケードカードでできる内容であれば、PC-FXでやる必要はないし。PCエンジンユーザーをうらぎって、「PC-FXは面白いよ」ってやったってダメだしね。そういうことをするつもりもないですから。

#### メーカープロフィール

1987年10月のPCエンジン発売と同時に対応ソフトをリリース。以来発売したPCエンジンソフトは百本以上になる。代表作は『天外魔境』シリーズなど。

# ヒューネックス

## 企画段階を終えすでにソフトを開発中

NECホームエレクトロニクスとヒューマンが共同出資を行い、設立した。主に前記2社の外部制作メーカーとして活躍しており、PCエンジンに深い関わりを持っているメーカーだ。今回のインタビューでは、かなり進んでいる開発状況や、PC-FXを実際に使用した機能的な可能性についてお話をうかがうことができた。

ヒューマンから発売予定の『バスティール2』も制作している

### 強力な動画機能を活用

**――PC-FXの機能を活用してどのようなソフトが登場してくると思いますか。**

自然画、動画フルカラー再生が中心になってくると思います。最大の機能ですから。

**――これからのタイトルは動画を生かしたものになると。**

実写あるいはアニメがメインでしょうね。RPGも出てくるでしょうし、もっとも作りやすいのがアドベンチャーでしょうね。デジコミ、アドベンチャーというのは作りやすいでしょうね。ただ、RPGにしてもアクションにしても本当にどうやって使うかを考えれば今までなかったものが出てくると思うんですよ。そこに誰がいつ気づくかなというところですね。

### 斬新な表現方法を実験中

**――PC-FXでどういったソフトを開発していく予定ですか。**

スポーツもの、それも実写が中心になってくるかなと。

**――実際にもうPC-FXには触られているんですか。**

今いろいろ開発しています。けれども、すべてのボリュームというのをわかってやっているというよりは、実験しながら、こういう絵ならこれぐらい圧縮できるんだなと確かめながらやっている感じです。

**――最近はポリゴンが注目されていますが。**

今はたしかに、ポリゴンという技術自体が目新しいので騒がれているんですけど、本当にユーザーが求めているのは違うのではないかなと。メディアに関係なく感性を揺さぶるものというのはあると思うんです。たとえばマンガとドラマと比べてどちらがいいとは言い切れない部分がありますよね。PC-FXも同じことが言えると思うんですよね。そういう形でPC-FXの持ってる機能をもっとうまく使っていけば、きっとみんなが思っている以上のものができるんじゃないかな。

**メーカープロフィール**

1992年設立。主にPCエンジン、PC-FXのソフトを中心に開発を行っている。代表作に『マジクール』、『バスティール2』などがある。

**私が答えました** チーフプロデューサー 黒野 学さん

開発はすでに始めているとのこと。質問にもバッチリ答えてもらった

# NECアベニュー

## 本当に出す意味のあるものを作りたい

NECグループのソフト制作メーカー。クオリティの高いソフトの発売を目指して、オリジナル、移植を問わず制作している。

今回のインタビューでは、名物プロデューサー多部田俊雄さんがPC-FXとどのようにかかわっていきたいかを聞いた。

### 当面はPCエンジンがメイン

**――実際に企画等が動き出すのはいつごろになりますか。**

基本的な考えとしては、PC-FXでやって意味のあるものはPC-FXで、そうでないものはPCエンジンで、ということです。現場のほうからは、まだはっきりと事業計画は出てません。

次世代機で心配なのは、とりあえず新しいからやってみようというような感じでソフトが作られたあげくに、ユーザーに「次世代機ってこんなものなの」と思われることです。それが一番怖いですね。

『誕生　デビュー』のように質の高いソフトを発表していく方針だ



**メーカープロフィール**

1987年10月2日創立。PCエンジン専門ソフトメーカーとして第1作『ファンタジーゾーン』以来、1994年6月までに39作品を発売している。

### オリジナル企画を検討中

**――具体的にどの程度まで制作が進んでいますか。**

まだ、具体的には何もしていない状態です。PC-FXのボードを手に入れて、何ができるのかを検討している段階ですね。

うちでも『ドラゴンナイト』や『卒業』などシリーズ化できそうなものがあるんですけれども、これをPC-FXに移植したとしても、「ビジュアルがビデオでアニメする程度で、ゲーム部分は現行機と大差なし」的な作りになって、それでは意味がありません。

今はアニメ会社にセルを発注し、それを取り込んだり加工したりしていますが、セルを塗るのもマウスを握るのも根本的には変わらないんですよ。だから、最初からドット絵で描いてもらえれば、スゴイ絵ができますよ。

PCエンジンでは、512色という制限がありましたが、PC-FXでそういったワクが取り払われるので、非常にアニメ業界と近くなるんです。セル画を通してのおつき合いでなく、コンピュータデータとしてのおつき合いに持っていければ、これはかなりのことができるようになります。

結局、中途半端なものをPC-FXで作りたくないということになるんですね。次世代機の波がこうだから、という感じでなんでも次世代機でやってしまうべきではないと、NECアベニューとしては考えているんですよ。

**私が答えました** プロデューサー 多部田俊雄さん

業界の名物男、多部田さん。PC-FXでどんな企画を出してくるか

## レイ・フォース

### 秋から本格的に開発が開始される!!

レイ・フォースが現在PCエンジンで開発したソフトは3本。そのすべてがRPGという、ひとつのジャンルを専門に開発しているメーカーである。

PC-FXで開発予定のソフトも、やはりRPGであるとのこと。ただし、タイトルなどはまだまったくの未定。現在は企画を練り込んでいる段階らしい。

ビジュアルシーンをふんだんに盛り込んだソフトが得意な同社だけに、すぐれた動画機能やグラフィックの表現力を持つPC-FXは、このメーカーにピッタリとマッチしたハードだといえる。

本格的に制作が始まるのは、PCエンジンで10月21日発売予定である『スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争』の開発が終了する秋以降とのこと。今年中にタイトル発表を行い、発売は来年以降。PC-FXでは、年に1本の割り合いでソフトを制作していきたいとのことだった。

**メーカープロフィール**

1992年に設立された新進のソフトハウス。現在までのタイトルは3本ともすべてRPGとなっている。代表作は『スタートリング・オデッセイ』シリーズ。

『スタートリング・オデッセイII～』。PC-FX第1弾もRPGだ

## マイクロキャビン

### パソコンから安易な移植はしない

パソコンでのソフト制作など、長いキャリアを持つソフトハウス。PCエンジンでは、『スーパー大戦略』などのパソコンゲームの移植をおこなってきた。また、オリジナルソフトの開発も手掛けており、『ミスティックフォーミュラ』などを制作している。

PC-FX対応のソフトは、まだ企画が動き始めた段階。とりあえず、来年の発売を目指して開発を進めていくとのこと。方針としては、パソコンからの安易な移植はせずに、PC-FXの動画機能を生かしたタイトルを制作していくそうだ。「現時点では、まだ日常テレビで見られるアニメのクオリティに迫れるソフトはないと思いますが、PC-FXの高画質デジタル動画再生機能を活用することで、これに迫れる、あるいは越えられるソフトが出るかもしれません」とのことだった。パソコンでのキャリアを生かしてどのようなソフトを発表してくるのか、期待したい。

この『ドラゴンハーフ』のようにオリジナルメインでやっていく

**メーカープロフィール**

PCエンジン参入第1弾はHuカード版『めぞん一刻』。以来、CD-ROM²ソフトをメインに制作している。代表作として『フレイCD』がある。

## リバーヒルソフト

### 具体的なタイトル発表は夏ごろ

リバーヒルソフトは、パソコンでは『J・Bハロルド』シリーズなどのアドベンチャーを制作。PCエンジンに参入してからはデジコミなどの新ジャンルに積極的に挑戦し、現在では3DOでもソフトを制作するなど、次世代機でも積極的にソフト開発を進めている。

PC-FXでのソフト制作は、現在、高画質のデジタル動画再生機能を充分に引き出すソフトを開発している段階だという。「PC-FXは、PCエンジンの発展機という位置づけでソフトづくりに取り組めます。デジタルコミックや、『ブライ』、『プリンセス・ミネルバ』といったキャラクタゲームも開発してきたリバーヒルソフトの場合は、高画質のデジタル動画再生が特徴のPC-FXにおいて、PCエンジンで会得したノウハウを充分に発展させることができると思います」とのこと。夏ごろまでにはタイトル発表など、なんらかの大きな進展があるそうだ。

**メーカープロフィール**

1983年設立。PCエンジンでは『ブライ』、『プリンセス・ミネルバ』などの本格RPGや、『トップをねらえ』などのデジコミが代表作となっている。

『機動警察パトレイバー　グリフォン篇』。デジコミも得意な会社だ

## データウエスト

### 動画に頼らないゲーム作りを目指す

PCエンジンに限らず、パソコンなど多機種でCD-ROMソフトをメインに制作し、ノウハウを蓄積してきたデータウエスト。DAPSと呼ばれるアニメーションシステムで独自のアドベンチャーの世界を築いてきた。

現在企画はしているが、まだまだ途中なので、具体的なジャンルやタイトルはまったく決まっていないとのこと。PC-FXでの方針としては、「PCエンジンで発売したタイトルの続編をPC-FXで制作することはあまりないでしょう。また、ユーザーの介入する余地を残すために、ただ動画を再生するだけの安易なものは制作しません」とのこと。さらに、「制作するならデジコミにはならないでしょう。アドベンチャーかな」とのお話もうかがうことができた。

以上のことから、第1弾タイトルは、PC-FXの動画再生機能を使用したアドベンチャーになる可能性が大きい!?

データウエストが制作したアドベンチャー、『～オルゴール』

**メーカープロフィール**

独自の高画質アニメーションシステムDAPSで、CD-ROMマルチメディアソフトの先駆者となる。代表作は『Ms. DETECTIVE』シリーズ。

# PC-FXの可能性を指し示す試作タイトル2作品浮上!!

おもちゃショーで上映されたPC-FXのビデオのなかで、これまでに発表されていないゲーム画面が登場していた。NECホームエレクトロニクスによると、この作品群は、PC-FXの性能を知ってもらうための試作ソフトであるとのこと。発売は検討中だそうだ。

編集部では、この試作ソフト2作品の画面写真を入手。PC-FXで何ができるのかをこのソフトを通じて紹介していく。

## サイバーファイター

ロボットが自キャラの格闘アクションゲーム。ここでまず注目してほしいのは、背景の地球である。

この地球は回転しているのだが、これは自然画を動画として取り込み、その動画と背景を違和感なく合成しているのだ。

また、自キャラの色が質感にあふれているのは、発色数が大幅に増えているためである。

⬆タイトルデモではカタパルトで発進する取り込み画像のキャラを表示

⬆対戦格闘ゲームのようだ。キャラのあざやかな発色がスゴイ

⬆PC-FXの自然画はフルカラーなので従来と比較して非常にリアル

## KUMA-SOLDIER（クマ ソルジャー）

縦スクロールのシューテングゲーム。注目すべき点は3つある。

まずは多重スクロール。このゲームでは背景が最大4重スクロールもしているのだ。

次は取り込み画像で表現しているボスキャラ。取り込み画像なので、キャラの縮小拡大回転をスムーズに行えるという利点がある。

そして、地形の裏を飛んでいた敵キャラが自機と同じ高度まで迫ってくる点。従来なら高度なプログラミング技術を要するのだが、PC-FXでは簡単に行えるのだ。

⬆PC-FXでは多重スクロールを非常に簡単に実現できるのだ

⬆自然画の敵キャラが背景の一番下から滑らかに浮かび上がってくる

⬆自然画で描かれているボス。PC-FXは自然画を動画として再生することも可能なのだ

## PC-FX対応ソフト続報

現在発表されているタイトルは全部で9本。このうち、『バトルヒート』と『チームイノセント』は正式に発売が決定している。

またタイトル名は未定だが、レイフォースとリバーヒルソフト、そしてヒューネックスからそれぞれソフトが発売されることになっている。そのうち、レイフォースはRPG、ヒューネックスはスポーツゲームを発売するとのこと。夏ごろにはさらにくわしい情報が入手できそうだ。

⬆『バトルヒート』はPC-FX用ソフトとして正式に発売が決定!!

⬆『ストリートファイト』のように発売自体が検討中のタイトルもある

### 現在発表されているタイトル一覧

| タイトル | ジャンル | メーカー | 発売予定日 |
|---|---|---|---|
| バトルヒート | アクション | 未定 | 未定 |
| チームイノセント | アドベンチャー | 未定 | 未定 |
| 未定 | スポーツ | ヒューネックス | 未定 |
| 未定 | ロールプレイング | レイ・フォース | 未定 |
| 未定 | 未定 | リバーヒルソフト | 未定 |
| FXファイター | アクション | 未定 | 発売検討中 |
| KUMA−SOLDIER | シューティング | 未定 | 発売検討中 |
| サイバーファイター | アクション | 未定 | 発売検討中 |
| ストリートファイト | アクション | 未定 | 発売検討中 |

※このページに掲載されたタイトルはすべて仮称です。

じつは本誌4月号で公開した『愛・超兄貴』の画面は単なるイメージ画面に過ぎなかった!? 今回は開発ツール上で実際に動いている"真"画面を初公開！ 新たな兄貴の全ぼうが明らかに!!

## 画面写真からゲームシステムを徹底解析

まずは右の画面写真を見てほしい。一見よくあるシューテングゲームに見える。が、自機らしき半裸のオトコが2人。しかもこの怪しげなポーズはいったい…!?

もちろんアニキの世界を知る人はもうおわかりだろう。この2人は前作『超兄貴』にオプションとして登場したアドンとサムソンだ。前作で自機だったイダテン&ベンテンのコンビを差し置いて、アニキの世界を代表するキャラクタになってしまったこの2人が『愛・超兄貴』では自機として登場するのだ。そしてこの2人の変なポーズこそ、ゲームのシステムと深い関わりを持っているのである。

**サムソン**
よく見てほしい。2体のキャラの色が違うのがわかるだろうか。色の濃いほうがサムソンだ。なぜかは知らない

**アドン**
色の薄いほうがアドンである。今回は自機となって活躍する。もう一度繰り返す。色の薄いほうがアドンである

実際に動いている最新画面。アドンとサムソン、敵キャラの存在感が強烈!

**無敵ゲージ**
画面上のゲージは砂時計が無敵時間を示している。無敵時間は限られていて、使い過ぎるとボス戦がツラくなる

**敵キャラ**
ごらんの通りの変なキャラはやはり健在。アニキの世界の中でインパクトのある敵キャラの存在は欠かせない

## アドン&サムソンで2人同時プレイ可能

それではゲームのシステムについて現在わかっている情報をお伝えしていく。自機のアドンとサムソンだが、上の画面では2人同時に存在している。もちろんこれには理由がある。『愛・超兄貴』では、男と男の友情を深める2人同時プレイが可能になっているのだ。

前作ではコワモテだったアドンとサムソン。ラブリーに生まれ変わる

### ジャンルはシューティング

以前「弾を撃たないシューティング」とお伝えしたゲームジャンル。現在もその方向で攻撃方法が考えられている。プロデューサーの石塚輝さんによれば「弾を撃たずに心を打つ内容」ということだ。

当初はこの変なポーズで攻撃するというシステムも検討されていた

### "変なポーズ"で無敵

当初は攻撃の方法として検討されていた「変なポーズ」。現在は、変なポーズの間は無敵になるという方向で検討されている。無敵でいられる時間は限られていて、ステージの途中で使い過ぎるとボス戦が苦しくなる、というシステムを現在考えているということだ。

ボディビルダーにも通じる決めポーズ。バリエーションも増えそうだ

### "ベンテン"がアイテム係

前作から引き続き登場するキャラとして、自機だったベンテンが決定している。今回はアイテムを供給する役目をするということだ。

アイテムは、心・愛・力・時などの文字が刻まれた球体である。それぞれがどのような働きをするかは現在わかっていない。

ベンテン様がアイテムをくれる。愛と金のどちらがウレシイだろうか

# “愛”をテーマに独特の世界観が再び展開

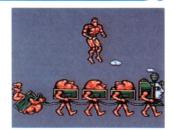
ゲームのシステムがある程度見えてきた『愛・超兄貴』。ここではゲームシステム以上に重要視されているその世界観について掘り下げていくことにしよう。

今回は、新たにオープニングの設定がほぼ判明した。そこで、気になる前作とのつながりや相違なども含めて、石塚プロデューサーの話を交えながら検証する。

## 前作を上回る奇妙な敵キャラたち

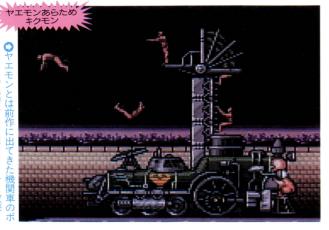
アニキの世界観を構成する最も大きな要素はやはり、奇妙なインパクトを持つ敵キャラの存在だ。ゲーム作りの際にもまず敵キャラの絵柄を集めるところから始まるとのこと。前作に負けない奇妙なキャラが現在続々と上がってきている。ちなみに敵キャラの名前はまだ仮のものということだ。

どこかで見たような敵キャラだ

まさに巨大な顔のキャラ。う〜んインパクトあるよねぇ、キタロウ

コーモリシンノスケと読む。アタマの上に生えてるのはチョンマゲ？

このキャラの名前はホントに仮称。キャベツは芯まで食べられるよねぇ

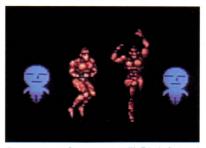
真夜中のダンディ00(ダブルオー)。月面にはやはりウサギか半裸の男？

ヤエモンとは前作に出てきた機関車のボスキャラ。飛び下りてボヨヨ〜ンと攻撃

## 前作との共通点は世界観のみ

オープニングはビルダー星で消息を断ったイダテン捜索のため、ベンテンによりアドンとサムソンが再びビルダー星系に差し向けられる、という設定。石塚プロデューサーによれば「一般的な続編という作りはしたくない」ということだ。「直接、前作とはつながらないが世界観は同じみたいな方向を考えています」とのことだ。

アドンとサムソンはすでにアニキの世界の代表者。今回はイダテンを助ける。ポーズしてる場合じゃない？

## 謎のキャラ“うみにん”再び登場！

前作から引き続き登場するキャラはアドン&サムソン、ベンテンがわかっているが、意外にも前作でオプションとして登場した「うみにん」の画面も確認された。その他のキャラについては、石塚プロデューサーによれば「全然出てこないかもしれません。でも最後の敵としてビックリする人物を用意しています」とのことだった。

前作にもオプションとして登場したうみにん

アドン、サムソン、ベンテン以外にも前作から引き続いて登場するキャラはいるのか

### 緊急調査！『愛・超兄貴』をめぐる最新情報をキャッチ！

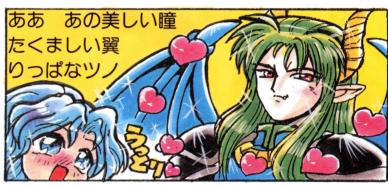
今回の取材を通じて、編集部は水面下で進んでいる『愛・超兄貴』のメーカー内部事情をゲットした。

まず音楽について。アニキの音楽といえば、やはり前作を手掛けた葉山宏治さんのイメージが強烈だ。ところが『愛・超兄貴』では「プロデューサーがキャンディーズ(死語)を好きだったのでアイドル系の音楽になる」とか、前作の曲「ドイツ人ジャーマン」がドドイツになるといった怪しげな情報が飛び交った。音楽に関しては近いうちに重大な発表がありそうだ。

またPCエンジン初期の名作シューティングを手掛けたスタッフが参加しているとの情報もあった。

「ドイツ、ドイツ、ドイツ、ジャーマン」の音楽が印象的なボス

かわいさ100%の魔導まんが・新連載開始!!

アルルとカーくんに、あれれルルーが!?

まんが『魔導物語』への感想やご意見。そして、
ここまひ先生へのファンレターなどをまってま〜す。

あて先は 〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM 魔導物語ファンレターPC 係

ファミリーコンピュータMagazine、メガドライブFAN、PCエンジンファン、3誌同時連載開始！まんが『魔導物語』

ゆ ゆるせないわぁああああ!!
こーなったら

ゴゴゴゴゴ

ピッ！

いでよ ミノタウルス！

ルルー様
なんなりと
ご命令をぉー

ふふっ

BON!

さあ あの娘を
やっつけるのよ！

うおーっ

しーーん…

い いない
……

まだ そーとーくへは
行ってないはず
おうのよ！

こうして
かんちがいから
しばらく
アルルは
ルルーに
つけねらわれる
ことになるのでした

ちなみに
アルルたちは

カーくん奪回の大作戦、これからどうなることやら？



▶セーブするよ

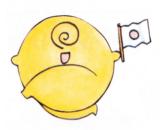
コンパイル・NECアベニュー・徳間書店インターメディア
3社合同プロジェクト

# 魔導物語アイデア募集

# 採用作品発表

**PCエンジン版『魔導物語1(仮称)』のアイデア募集に、たくさんの応募ありがとう。今回は、1300通以上もの応募の中から選ばれた優秀作品14本を大発表！ それぞれゲーム中に使用されることが決定、現在着々と組み込みが行われているぞ。**

## 魔導モンスター部門

モンスター部門には応募作品の半分以上が集中し、激戦が繰り広げられた。そのなかから採用が決まったのは9体。選考では見た目よりもキャラの持つインパクトを重視。どのモンスターも強烈な個性を持ったものばかりとなった。

選ばれた9体は、ドット絵用のグラフィックに新たに描き起こされ、ゲームに登場してくるぞ。

### 東京都／金子恵美さん

⬆クルリンパ　攻撃方法は体当たり。特殊攻撃として、わけのわからない踊りを踊って相手をあきれさせる

### 大阪府／鈴木幹広さん

⬆レッドカブスター　ハサミを使って体当たりする。特殊攻撃として損失補てんの術などを持っている

### 新潟県／亀井賢史さん

⬆アルマジロー　攻撃方法は体当たり。特殊攻撃時は、身をまるめて強烈な体当たり攻撃をしてくる

### 愛知県／MARさん

⬆ケルベロス　かみつき攻撃のほか、はばたいて命中率を下げたり、毒のしっぽで刺したりする

### 石川県／油野敦史さん

⬆ムジナ=たぬき　太鼓腹アタック、酒攻撃、変身、玉袋バリアなど、多彩な攻撃方法を持っている

### 愛知県／天空王咲良さん

⬆ベヒーモス　ブルンブルーン、もうダメってカンジ～などのセリフがある。どこが牛並みか謎(笑)

## 総評

### コンパイル 企画本部 渡辺孝行さん

応募作品の多さに、とにかくビックリ。これだけ『魔導物語』への期待が大きいと、プレッシャーを感じます。といいつつ、途中で採用作品とボツ作品がごちゃまぜになる事件が発生したりでタイヘンでした。ねぇ、佐藤さん(笑)。

### NECアベニュー プロデューサー ボンバー佐藤さん

いやぁ、どいつもこいつもみんな必要以上にぶっとんでて、もう最高／ あとは『魔導物語』3部作で前人気トップ3を独占だ〜／ みんな気合い入れて応援しちくり〜。(今回は本当にうれしかったよ〜、みんなありがとう)

### 徳間書店インターメディア PCエンジンファン編集部

今回の応募作品のクオリティは予想以上に高く、PCエンジンユーザーのパワーを直接感じることができる良い機会でした。今後も、メーカーとユーザーとの橋渡しとなるような企画を推し進めていきたいと思います。

**東京都／うらしる☆ゆうさん**

蚊人　ドラコケンタウロスの遠い親せきにあたる、けっこう色っぽいキャラ。攻撃方法は水流しなど

## 魔導魔法部門

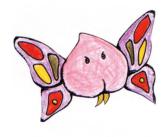
魔法部門ではサンダー系の魔法1作品を採用。同じような発想のアイデアも複数あったが、もっとも開発側のイメージに近いという理由で、この作品が選ばれた。

もともとの『魔導物語1』では、使える魔法の数はそれほど多くないが、攻撃、防御、補助などバランスのとれた構成になっている。むやみに魔法の数を多くすると、バランスをくずす恐れがあったため、1作品のみの採用となった。

ちなみにこれまでの『魔導物語』シリーズではファイヤー、アイス系の魔法は存在するものの、なぜかサンダー系の魔法は存在しなかった。PCエンジンで初お目見えとなるサンダー系の魔法だが、どのような演出がされるか楽しみだ。

**栃木県／大塚睦さん**

サンダーフラッシュ　非常に命中率の高い魔法。敵を感電させて、動けなくしてしまうこともできる

**兵庫県／時松健さん**

モモンガ　すぐ逃げてしまうが、倒すとかなりの経験値を得ることができる。セリフはももももも〜など

## 魔導アイテム部門

アイテム部門は予想以上に高レベルの作品が集まった。実用的なアイテムはもちろん、ただのウケ狙いアイテムまで、バラエティに富んだ発想で選考する側をうならせたほどだ。そのなかから選ばれた作品は4つ。ゲーム中でどのように使用するか、現在検討中だ。

**石川県／岩崎修司さん**

マックスパワー1000　戦闘時に使うと、攻撃時にランダムで少しだけ強くなったりする

**神奈川県／大塚理恵さん**

つまようじ　ぷよぷよに対して絶大な攻撃力のあるアイテム。ただしその他のモンスターについては不明

**大阪府／萩野牧子さん**

「魔導アイテム部門」

名前：いろえんぴつ　(魔力がこめられている)

形体：名前の通りの色えんぴつ。赤・青・黄・緑・紫の5色セット。1回につき1本 計5回使える

効果：戦闘時に使用すると色に応じた効果を持たらす。

赤…ファイヤーより強力な炎系攻撃
青…アイスストームより強力な冷系攻撃
黄…雷系の攻撃
紫…敵が戦闘意欲をなくし立ち去ってしまう（ボスキャラには無効）
緑…アルルの体力が少し回復する

。ただし どの色を使うことになるか、自分では選べない。ランダム

いろえんぴつ　戦闘時に使うことのできるアイテム。使う色によって、さまざまな効果が現れる

**岐阜県／安田新さん**

かくせいき　戦闘中使うと「鋭いツッコミ」をすることができる。イベントアイテムとしての使用法も…

**東京都／加賀一千万石さん**

ハリせんぼん　指切りげんまんを要求し、しぶしぶ応じると針千本飲まされてしまいダメージを受ける

### 『魔導物語』開発近況

具体的な発売予定がなかなか出てこない『魔導物語1』の開発状況をボンバー佐藤さんにお聞きしてみた。

グラフィック関係では、今回のアイデア募集で採用が決定したモンスターを、ドット絵に起こすための作業が進行中。また、PCエンジンオリジナル要素として、ウインドウに登場するアルルのコスチュームも変更。現在はコンパイルが新たに起こした数種類のデザインのなかから、採用するものを検討している。

これらの内容はこの号が出るころには決定しているはずなので、来月号では公開できるかも!?

※「魔導その他部門」は入選該当作品がありませんでした。なお採用者への景品の発送は『魔導物語1』のソフト発売後となります

ファミリーコンピュータMagazine・PCエンジンファン・メガドライブFAN3誌合同企画

# ぷよぷよキャラ in 魔導物語 4コマ大募集!!

## 賞金総額50万円のBIGプロジェクト

今月からスタートしたコミック『魔導物語』。このコミックは、本誌の兄弟誌であるファミリーコンピュータMagazine、メガドライブFANでも同時期に連載がスタート。なんとそれぞれ異なるストーリーが展開していくのだ。

さらに、本誌を含む3誌合同企画として『ぷよぷよ』『魔導物語』に登場するキャラを使った4コママンガを、読者から大募集！　優秀作品100本をランキングし、各賞になんと総額50万円の賞金を用意!!　ふるって応募してほしい。

| 賞金ランキング | |
|---|---|
| 1位 | 100000円 |
| 2位 | 50000円 |
| 3位 | 30000円 |
| 4〜10位 | 10000円 |
| 11〜25位 | 5000円 |
| 26〜50位 | 3000円分の図書券 |
| 51〜100位 | 2000円分の図書券 |

## 優秀作品100本を本に収録予定！

そしてうれしいプロジェクトとして、入選作品100本を来春発売予定の徳間インターメディアコミック『魔導物語』（仮）に掲載！　こまひ先生のコミカルなコミックとともに、キミの描いた4コマが本になってしまうのだ。

具体的にシステムを説明しよう。4コママンガの募集最終締め切りは今年の12月31日消印有効。それまでに届いたすべての作品を、TIM「魔導プロジェクト事務局」が厳正に審査、100位まで総合ランキングを決定するという仕組みだ。

## PCエンジンファン月間賞を設置

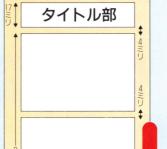
さらに本誌では、8月30日発売の10月号から6ヵ月連続でPCエンジンファン月間賞を設置。編集部スタッフの厳正な審査で、1ヵ月単位（毎月末日締め切り、発表は締め切りから1ヵ月後）で月間MVP1名と入選3名を決定。入選作品を誌上で紹介していくぞ。

もちろん、作品掲載者には豪華景品を用意。月間MVPには**こまひ先生のイラスト入りサイン色紙**を、そして入選者には**オリジナルテレカ**をプレゼント！

なお、この月間賞は総合ランキングとは別枠扱い。月間賞の入選落選に関係なく、総合ランキングの選考対象。一人で何度チャレンジしてもOKだ。

## 応募方法

応募はプロ・アマ問いませんが、作品は未発表のものに限ります。ケント紙またはマンガ原稿用紙を使用してください。本誌掲載時はカラーですので、着色をお願いします。また、フキダシ内のセリフは鉛筆で記入してください。原稿の裏には住所、氏名、ペンネームのある方はペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記してください。

### サイズ規定

A4サイズに最大2本までOK。
枠ケイは黒の製図用インクまたはサインペンなどで引いてください

おいちいでちゅ ぱく

マンガ／ガッチュなかまちゅ（コンパイル）

**あて先**
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
魔導4コマ係

**締め切り**
第1回PCエンジンファン月間賞⇒7月30日必着
総合ランキング最終締め切り⇒12月31日消印有効

**発表**
第1回PCエンジンファン月間賞
⇒PCエンジンファン10月号（8月30日発売）
総合ランキング最終結果発表
⇒PCエンジンファン4月号（2月30日発売）

※入選作品の著作権等、諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。なお応募作品は原則として返却いたしませんのでご了承ください。

**読者の読者による読者のための大放言パラダイス！**

# READER'S LAND

ウッキー、まどかです♡　髪をバッサリ切ったんだよん、ビックリした⁉（誰、サルみたいなんて言う人／）　で、まどかマーク（笑）を変更したついでに、今月はちょっぴりお色直し（本番はいつ…⁉）。これからも、みんなの意見を採り入れながら、がんばりまーすっ。（まどか）

## Free. Talk

### てすた☆めんとクンへ、その①

PCエンジンのソフトを扱っている店は確かに少ないですね。でも、地方ユーザーはそれほど苦労していないんですよ（地域によって差があるのかもしれませんが）。ちなみに私がよく利用する店では、スーパーファミコンが3に対し、PCエンジンとメガドライブはそれぞれ１～2という割合。店の人の話ではPCエンジンやメガドライブはやたら元気が良く、固定客も多いとか。地方にもこういう店があるから、都内も探せばあるのではないでしょうか。
（岐阜県／クレイジードライバークン）

### てすた☆めんとクンへ、その②

スーパーファミコンは質より量で、クソゲーが多いと思っている仲間がいて、うれしいです。僕の住んでいる地方は中古ソフト店（ブルート、わんぱく小僧、TVパニックなど）が多く、とくに苦労はしていません。でも、大型の郊外ディスカウント店は任天堂のゲームソフトしか売っていません（くやしい）。ちなみに、「悪魔城ドラキュラX～」は2月に予約なしで買え、『F・FⅥ』でさえ、一部では発売日に買うことができたようです。　（福岡県／山本孝行クン）

### てすた☆めんとクンへ、その③

ご心配には及びません。私らの地方では、特定のソフト（発売直後の『ドラクエ』など）以外のモノなら、予約なしでも簡単に手に入ります。むしろ、売れ残っているくらい。ま、人口が少ないだけなのですけどね。
（山口県／あっくすあーまークン）

### てすた☆めんとクンへ、その④

僕が利用する大阪・日本橋では、売り場は少なくないが、本数はやはり少ない。とくに、往年の名作と言われるようなソフトは、入手の困難さにほとほと困ってしまう。だから、発売日に買わないと二度と手に入らない可能性が高い。欲しいソフトが出るたび、「このソフトは値くずれするまで待てるか？」の読みに四苦八苦。ほとんどギャンブルのようなものだね。　（奈良県／奥村晋司クン）

**5月号に掲載された「PCエンジンソフトの入手が困難。地方の人の苦労が計り知れない」という東京都のてすた☆めんとクンに、いろんな地方の人から報告が届きました。さすが全国誌。なんか、地方特派員コーナー（⁉）みたいなの、作りたくなっちゃった。**

### ゲーム性を考えろ！

最近、PCエンジンのゲームが軟弱化しているのは、メーカーよりもユーザー側に問題があると思う。とくに声優&アニメファンのユーザー（断定していいの？）だ‼　彼らは「好きな声優やキャラクタが出ているから許す」という姿勢があるように思える。ゲームファンなら、もう少し「ゲーム性」というものを考えるべきでは⁉　反論などお待ちしています。　（神奈川県／AAAA隊クン）

**強気な発言。被告人席も辞さないとか（笑）。ちなみに、まどかは好きな俳優が出演してても、退屈な映画はイヤ！**

### 懺悔（ざんげ）しなさい

突然ですがまどかさん、懺悔しなさい。え、なぜかって⁉　それは6月号のP50で、まどかさんは「キャミィ」のことを「チャミィ」と言ったでしょ？　キャミィ派の僕には許せない‼（ついムキになって、スミマセン）。（三重県／伝説の男クン）

**執行猶予なしの有罪です、ゴメンナサイ。怒りの手紙をたくさんもらい、サルのように（髪型も？）反省してます…。**

### まさに奇跡⁉

私はゲームの中に入っているアンケートハガキをよく出すのですが、プレゼントは当たったことがありません。でもこの前、友だちに借りた2本のゲームの中にハガキがあったので、（友だちに黙って）出したら、2枚とも当たりました。まさにこれは、奇跡／（福岡県／グッチークン）

**すごいラッキー！　でも、友だちのモノだから内緒で出したのは良くないね。事後報告して、仲良く分けて許してもらいましょう（これって、懐柔…⁉）。**

●①春休みに約60ページの宿題を出したうちの学校。②卒業式の日、シャツが出ているのに気づかず、卒業証書を受け取った僕。しかも、それを写真を撮られて後で知った。③エサをあげようとしたら、一緒に手までかみついたうちの犬。畜生／　④目の覚めるパイポをくわえながら眠ってしまった僕。（神奈川県／宍戸岳彦クン）　●①先生に「店長／」と言ってしまったために、バイトがバレたK。②友人のお見舞いで病院に行き、「よお、元気か？」と聞いたH。（三重県／PC-ENGINE FANファンクン）

## Game イラスト　ゲームに関連したいろんなイラスト満載!!

▲高知県／猫柳新平サン

🅞まどかはモチロン、他の編集部員もよろしくネ♡　まどかの担当ジジイとか、魔女サンとか、美少女専属M君とか。そのうちイラストでも登場してもらおうと思っているんだ

🅞ハハハ、何かマンガのようなコトを（本人は必死だよね、ゴメン）。この作品をプレイするには、高度な忍耐力（!?）が必要なのね。まずは、その戦いに勝たなければ（笑）

▲奈良県／月の影クン

▲奈良県／みずきながれサン

🅞🅞実は5月号の極私的ゲーム評『エメラルド　ドラゴン』に、2人のイラストが掲載されたんだけど、名前が入れ替わってしまいました。2人とも常連だから、気がついた人も多かったみたいだけど…。本当にゴメンナサイ（あやまってばかりのまどか）

▲北海道／Junサン

## Free Talk テーマ編

**仲間と楽しく遊ぶといえば、基本はスポーツゲーム！　さて、キミのお気に入りは!?**

### 仲間とハマッた日々

まずは『ワールドスタジアム』。審判がしゃべったり、球がバットに当たる音がリアルで、衝撃を受けたものでした。そして、もうひとつは『スーパーバレーボール』。簡単な操作でバックアタックや必殺技（当時は出せなかったが…）が出せて、しばらく仲間とハマッた日々。まるで昨日のようです（ちょっとクサイ）。

（群馬県／しゃにむにソフルクン）

『ワールドスタジアム』の審判はしゃべるかどうかで論争になり、結果は「しゃべる」。この調査で編集部は「ワースタ大会」になり、まどかが「発起人」で怒られてしまった（トホホ）。

### これは、いい！

1本で3度おいしい『ヒューマンスポーツフェスティバル』。これはいい！　地獄のように難しい「サッカー」。指にマメができるまでやったがクリアできず（でも、楽しい）。それと、細部まで良く作られている（と思う）「テニス」。テニスを知っている私でも十分、納得のいく出来だと思う。そして、極めつけは私をジジイにした（笑）「ゴルフ」。ルールもわからずに始めたけど、理解できたら、なかなかハマる！　おじさんたちがゴルフ好きなのも納得！　何か自分がすごく歳をとった感じがした…。

（神奈川県／宍戸岳彦クン）

「ゲームに関係ないムチムチなギャルが出る」との理由だけでファンも多いとか。

### 追悼の意味で…

ラッツェンバーガーが死に、セナまで死んでしまった今、「F1界に残された道は？」などと考えつつ、追悼の意味を込めて『F1サーカス'92』にハマッています。だって、マンセルはいるし、セナは生きているし。

（岩手県／霧島舞クン）

「セナは速い」との確信が、結果的に予選をつまらなくしてしまった。でも、今はゲームの中でしか彼を走らせるコトはできないとはね…悲しいな（涙）。

### 格好が最高だ

最近、ハドソンのHuカードソフトを集めている（番号が好き）。最近、中古で買った『パワースポーツ』、これはハマッた！　やり投げの格好が最高だ。　（石川県／梅田らクン）

イラストを見て（載せられなくて残念）まどかもやり投げで遊びたいと思ったよ。

### 楽しそう♡

子供のころ流行ったチョロQを使った『フィールド・アタック』かな。ルールはおはじきみたいなもので、お互いにぶつけあってマスの外へはじき出し、相手のチョロQを全部はじいたほうが勝ち。よくやってたなあ、しみじみ（それって、スポーツゲームか!?）。（新潟県／獅子王クン）

まどかはチョロQの後ろに10円玉を入れて、ウィリー走行させて遊んだっけなあ。

▲千葉県／金日＋三沢命クン

🅞格闘ファンから熱狂的な支持を受けているこの作品、投稿も多かった。「選手も技も少なかったけど、個性派ぞろいの1作目が好き」との意見も。次回は女子プロ版を実現してほしいなあ



**10月号のテーマ：ゲームで学んだ、こんなコト（7月30日必着）**　感動したセリフ、心に残る名場面…。人生の転機になった一大事から、ちょっと得した程度まで、ゲームで学んだコトがあれば何でも教えてほしい。

## Freeイラスト 芸術作品からキワモノまで、何でもOK!!

▼千葉県／義クン

🅐好評だった『卒業～』に続き、今度は『誕生～』でも斎藤マネージャー（仮名）シリーズは続くのかしら？　ところで、会社に「義クンの友人」という「斎藤クン」がアルバイトに来てるけど…彼がモデルだったりして!?

▼兵庫県／宅狼士島覇羅亜乱クン

🅐続くサンマリノGPでも入賞したのよね（セナの死でそれどころではなかったけれど…）。中嶋選手も亜久里選手もいない今、唯一の日本人ドライバーとして活躍してほしいな

🅐クイーンのフレディ・マーキュリーから映画『エルム街の悪夢』のフレディを出してくるとは(笑)。で、裏面のクイズにお答えしましょう。イラストのBGM、ヒントは映画『ウェインズ・ワールド』と言えば、車中で大合唱（『ローデッド・ウェポン』に登場する、そのシーンのパロディも大爆笑）した曲『ボヘミアン・ラプソディ』でしょ?

▼宮崎県／TOUTETUクン

▼佐賀県／一人でも千利休クン

🅐『絶対オススメ。アクセスがちょっと気になるけど、NEO・GEOユーザーでも買うべき』と某編集部員

▼広島県／文月あすかクン

🅐増ページを望む声が多いのに対し、「雑誌は16ページ単位の束（折）でできている」という説明をみんなにしたら、「じゃあ16ページ増やして!!」という声がたくさん…。みんな、本当にうれしいよ…（自らの首を締めてしまったまどか）

▼大阪府／都筑彩乃サン

🅐「なってしまった」な～んて言いつつこんなイラストを描いてしまう、Hな彩乃チャンが好きよ♡　女性投稿者の中でもダンゼン、人気者だしぃ

▼京都府／実はDUOユーザークン

🅐「パソコンを、ゲームにしか使わないなんてもったいない！」とはハードおたくの編集部員A君。でも彼は、実はHゲーム専門らしい

## こちらまどか探偵事務局です♥

調査依頼はありませんか？　秘密厳守&スピーディ（!?）の当局におまかせを！

**Q** DUOの紫色のターボパッドが壊れてしまった。どうしても、あのベリーナイスな紫色のパッドがないとイヤです。お店では売っていないと思うのですが、どうしたら手に入りますか？
（茨城県／PCエンジンに幸あれクン）

**A** NECホームエレクトロニクスに聞いたところ、「DUO用パッドはサービス部品に指定されておりますので、修理は可能です。どうしても欲しい方につきましては、お近くのNECサービス、お客様相談窓口までお問い合わせください」とのこと。購入時についていた「NECサービス・お客様相談窓口一覧表」を見るか、お客様ご相談センター（関東地区☎03-3454-5111、関西地区☎06-945-3513）に問い合わせを。

**Q** 『ぷよぷよCD』の1曲目に入っている「データを再生しないで」という警告の中で、アルルにお仕置きされている男の人は誰ですか？　妙に気になります。
（茨城県／蛇の目ガルフくん）

**A** 「わ～っ!!」というたった一言の奇声!?　NECアベニューに聞くと、この声はコンパイルのミュージック・コンポーザー、田中勝己さんの声のサンプリングだそう。ただし、やっぱり「CDプレイヤーで再生しちゃダメだってば～」と、念を押されてしまいました。みんな、これを確かめるために再生しちゃダメだよ(笑)。

**Q** CD-ROMは20年くらいすると酸化するか何かで、再生できなくなると聞きました。それを防ぐ方法はないのですか？　まさか真空パックにするとか…？
（北海道／小松広介クン、他1名）

**A** NECホームエレクトロニクスに聞いたところ、「ていねいにお取り扱いいただければ半永久的にご使用できます、安心してお使いください」とのこと。具体的には、傷をつけたり水をかけない、車の中など高温となる場所に放置しないなど。叩いたり投げたりしないでね、理由は何であれ(笑)。CD-ROMはデリケートなんだから。

●先日、祖父の具合が悪いと聞き、お見舞いの電話をかけて「風邪をひいて寝ているの？」と聞いたら、「違う、布団を敷いて寝ている」とかわされてしまった。（岐阜県／三井生命クン）　●①NECアベニューはアダルトゲーム会社だと思っていた友人M。②「修学旅行はどこへ行きたい？」と先生に聞かれ、「都会」と答えた田舎者の俺たち。（長野県／カントリー・ムーンクン）　●妹の学習机を不良品ショップで100円で買ったのに、妹には「高かったんだぞ」と言っている父。（富山県／こうちゃんクン）

**読者陪審員が誌上バトル**

法廷書記のまどかです♡
現在、PCエンジン市場において過渡期にあるアーケードカード(以下AC)。そういうわけで、両対応ソフトの割合が多い今の状態ははたして良いか悪いか!? 今月も熱〜い討論が陪審員によって繰り広げられます。では、開廷!!

| 今月の被告人 | スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応ソフト |
|---|---|
| 告発人 | 香川県/佐川英二クン |

# 罪状 アーケードカード両対応ソフトはいらない!

3月に鳴り物入りで登場したAC。しかし、6月20日現在で発表されているタイトルは、専用ソフト8本、両対応ソフト14本。各メーカーともまだ様子見の状態なので、両対応ソフトの割合が多いのはわかる。しかし、専用ソフトでなくては、その能力を100%発揮できないのではないか? そこで、AC両対応ソフトの是非について討論することになった。

### 陪審員1
**大分県/せせはおクン**

俺はなあ、アクセスタイムが短くなるからと、大金払ってACを買ったつもりはない!! しかし何だ、今の状態は!! PCエンジン発展のためにACが必要なのに、参入している会社がまともにねーじゃねーか!!①アクセスは少々長くてもガマンできるんだよ! それより専用ソフトを作れ! せっかく18メガの大容量が一度に読み込めても②、何の意味もねーぞ!! 大金をはたいてACを買ったんだ、もっとスバラシー作品を作らなきゃいかんだろうーが。有罪!!

### 陪審員2
**東京都/PC原動機クン**

無罪。だって無難でしょ? 現に『フラッシュハイダース』『エメラルド ドラゴン』は快適になったし③。むしろ有罪なのは専用ゲームだ、バカモノ! 下手にキャラのデータ全部ブチ込められるからって、NEO・GEOと同じキャラパターンにしてどーする。ハードの差を見せて、そんなにNEO・GEOの優位性を見せたいか、ハドソン! PCエンジンってハードがCD-ROMのせいでビジュアル重視になったのと同じ状況と化してるな、まったく…。どうやらゲーム業界の人たちってのは、ハードの性能を低くしておかんと、それに振り回されるよーですな。実際、Huカードのゲームのほうが作り手の気合いがビンビン来ておもしろいんだよね。AC両対応ってことは、ないことを前提にしているから、むしろ専用より買いでしょう。はっきり言う。今出している専用ゲームは、カードの性能は100パーセント活かしてても、PCエンジンの性能はかなり死んでいる。専用ゲームこそ有罪。容量に溺(おぼ)れることなかれ!

### 陪審員3
**栃木県/下津井なろうクン**

現在の専用ソフトの貧弱なラインナップ④には、やはり問題があると思う。専用ソフトの目玉と言える『天外魔境III』は、いつ発売されるかも分からないし、他はすべてアクション。アクションが好きな人はともかく、それ以外の人へのメリットが少なすぎる。「過渡期だから両対応ソフトにする」のではなく、「過渡期だからこそ専用ソフトを増やすべき」だ。ジャンル拡大のため、コナミ、アイレム、アトラス、データイーストなど業務用ゲームを開発しているメーカー⑤も、専用ソフトの開発をしてもらいたい。日本物産がかんばっているのだから⑥。ユーザーに「さすが専用ソフト!」とうならせる、良質なゲームの登場を期待して再審。

### 陪審員4
**愛媛県/歩くアドレナリンクン**

多くのユーザーは両対応ソフトを「ACでプレイすれば、より楽しめる」というより、「少しガマンすればスーパーCD-ROM²でも十分に楽しめる」と感じているのでは? 実際専用ソフトはAC購入を思いとどまらせる性質のソフトばかり。有罪とするが、真に罪深いのはACのコストパフォーマンスの低さ。それより、Hなグラフィックが堪能できる「成人指定カード」ってのはどうだ? ACより100倍売れるぞ(笑)。

### 陪審員5
**埼玉県/TETSUクン**

現在、AC専用で出すメリットがあるのは、多くのキャラパターンが必要なアクション系だけ。それ以外のジャンルは、現行スペックまたは両対応で発売すべきだと思う。私自身、ACを所有しているし、専用ソフトの可能性に期待したいとは思う。しかし、発売タイトル数が減っている最近のPCエンジン市場の現状を考えた場合、急いで専用ソフト中心に移行するのはリスクが大きすぎる。専用ソフトへの移行はACの普及率を見ながらゆっくり移行していけばいいと思うので、メーカーは無罪。

### 陪審員6
**愛知県/西楚の覇王クン**

両対応ソフトが多い理由は、メーカーがACの有効な使用法などを模索中だからだと個人的に思っている。加えて、これまでバージョンアップで出費を強いられてきたユーザーが、ACが本当に出費するに値するかの様子見の状態(とくに格闘モノは苦手な人)にあるからだ。様子見のユーザーは格闘以外の専用大作ソフトが発売されたらACを買おうと思い、メーカーはもっと普及したらAC専用大作ソフト⑦が作れると思っている悪循環。結局はメーカーかユーザーが折れるしかない。どちらも妥協しなければACはつぶれる。再審。

### 陪審員7
**群馬県/岸本勝人クン**

有罪。発売前に誰もが予測しえたソフト不足。それが今、現実のものになろうとしている。最近、かたよったゲームばかりのPCエンジン市場に新たな風を吹き込ませるべく、

**●証拠及び参考物件●**

①現在、ACタイトルが挙がっているメーカー(専用・両対応合わせ)は下記のとおり。アートディンク、NECホームエレクトロニクス、NECアベニュー、ガイナックス、ナグザット、日本物産、ハドソン、ヒューマン、ライトスタッフ。なお、昨年末に発表された参入メーカーは上記以外に東宝、日本テレネット、マイクロキャビン、レイ・フォース。
②従来のスーパーCD-ROM²のバッファRAM2メガに対し、ACは18メガ(厳密にはスーパーCD-ROM²2メガ+AC16メガ=18メガ)と、9倍になる。結果、大量のデータを一度に読みためておくことが可能になった。現在の専用ソフトのほとんどは格闘アクションだが、豊富なキャラパターンを完全再現するために使われていることが多い。
③基本的には読み込み回数が減る。また、ゲーム中にダンジョンに入ったときに、読み込みなしでゲームが進行する、などもある。
④発売済の専用ソフトは『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』の3本。また、6月末以降の予定は『餓狼伝説SPEC

# 参考人の証言

AC発売元のハードメーカー、AC専用ソフト・両対応ソフトをそれぞれ発売（または今後、発売予定）のメーカーに、両対応ソフトに対する見解を証言をしていただきました。

## ●NECホームエレクトロニクス

ＡＣは多くのユーザー様のご支援により販売数を順調に延ばしておりますが、普及状況は現在過渡期にあり、まだ手に入れていないユーザー様がいらっしゃることも事実です。このような状況の中ではＡＣが絶対必要になる専用ソフトの発売はもちろん、両対応ソフトも販売したほうが、より多くのユーザー様にお楽しみいただくことができ、ＡＣの使用範囲が拡大すると考えます。ＡＣを使用し両対応ソフトをプレイすると、読み込み時間が大幅に短縮され、より快適にゲームを進行することが可能です。サードパーティも含め、ＡＣ専用・両対応ソフトのラインナップは今後ますます充実させて参りますので、ＡＣをぜひご購入ください。　（パーソナルプロダクト事業部）

## ●ハドソン

ＡＣに関して、当社はＡＣ専用ソフトのみ発売しています。ＡＣの特性を活かし切るには、対応よりも専用のほうがいいのではないでしょうか。さらに、アクセス回数だけを比較した場合、スーパーＣＤ-ＲＯＭ²とＡＣの読み込む回数は当然、ＡＣのほうが少ないです。ただＡＣの発展を考えた場合、対応か専用か意見は分かれますね。ここで結論を出すことはかなり危険だと思います。対応ソフト、専用ソフトを発売する背景にはソフトハウスの思惑が絡んできますので、ここで明言できないのは残念です。当社はＡＣについて真剣に考えています。『カブキ伝Ｘ』や『天外魔境Ⅲ』、ここでは言えないタイトルも控えています。期待して待っていてください。　（宣伝：藤原）

## ●日本物産

まだそれほどＡＣの市場が広くないこの段階において、サードパーティが専用ソフトの開発ラインを設けることは危険な冒険といえる。そこで、サードパーティはＡＣ普及に協力する形として、両対応ソフトをラインナップする。一見、日和見的な方法ではあるが、ＡＣ・スーパーＣＤ-ＲＯＭ²両ユーザーにとっても有益な手段だと判断する。このような地道な努力が市場の成長を支えると信じる。しかし平成不況の最中、スーパーＣＤ-ＲＯＭ²のようにスムーズな移行は行われない。メーカーもサードパーティもイライラしている。政府の景気対策こそが審判の対象になるべきだ。ＮＥＣホームエレクトロニクスもハドソンもみんな努力しているんだ！（東京事業所：みうみう）

## ●アートディンク

リアルタイムシミュレーションのようなゲームは、どちらかと言うとメモリよりも、マシンのスピードなどがゲーム性を左右してしまいます。つまりバッファＲＡＭ18メガを使い切るソフトを作った場合、マシンのスピードがとてもそれについてはゆけない状況になってしまうのです。弊社のパソコンソフト『Ａ．Ⅳ．』なども18メガ使えば、メモリ的には申し分ないといえます。しかし、その分「リアルタイム」と呼べないゲームができあがるはずです（ゲームが成立しない）。
両対応にする要因には、まだ先行きに不透明感があることも確かに存在します。しかし、18メガ使えばゲームがすべて良くなるばかりではないということです。
（営業広報課：ＡＧＦ）

ACには大きな期待がかけられていたはずだ。しかし、結果は散々だ。そこで、逃げ道は両対応ソフトということになる。しかし、カード購入者がはたしてそんなものを望んでるのか。アクセス回数がわずかに減少する程度しかメリットのない両対応ソフトにどんな価値があるのか。⑧その場しのぎの両対応ソフト10枚より、違いの分かる専用ソフト１枚が市場の明暗を分ける。当たり前の結論だ。

### 陪審員⑧ 神奈川県／千葉勝仁クン

AC専用ソフトの多くが、格闘アクションゲームに集中している状況⑨で、多様なジャンルのソフトを快適にプレイできるのであれば、両対応ソフトであろうともユーザーにとって有益だと言えるはず。確かにPCエンジンの今後の方向性としてAC専用ソフトが重要な位置を占めるとは思われるが、スーパーCD-ROM²が依然現役である点も考慮すると「ACがあれば、これほどまでに快適にプレイできる」といったアピールも当面不可欠だと思う。無罪。

### 陪審員⑨ 東京都／Jim Haroldクン

両対応にする理由はともかく、読み込みバッファが9倍になるだけで利用価値は十分にあるのでは？　それより、ACを「アクセスが減って快適にプレイできる」程度の使い方しかしていない現状のほうが非常にもったいない。バッファが増えたということは、それだけデータを要する演出がこなせるということ。⑩たとえばデジコミやアドベンチャーなら、１種類の攻撃方法に対して戦闘時のアニメパターンを2〜3種類用意してランダムに使うとか、RPGならACの有無で戦闘画面構成をまったく違うもの（AC使用時はサイドビューにして、魔法などのアニメパターンを追加するなど）にするのも可能だろう。「ゲームの進行には関係ないが、こういうことがやりたい、でも2メガじゃ入らない」そんな状況を打開するために両対応にしても構わないではないか。個人的には現在の発想の貧困さを理由に有罪にしたいが、今後、各メーカーが柔軟な発想を期待し、再審としたい。

| 有罪22 | 無罪45 | 再審18 |
|---|---|---|

今回は無罪が圧倒的に多いのですが、その内容は微妙なニュアンスを含んでいます。つまり、今後のラインナップやＡＣの普及に期待を込めた「注釈付き」という感じ。「さすがＡＣ!!」と言えるような、その能力を十分に発揮したソフトがまだ登場していない、でも、「もっとスゴイ可能性があるに違いない！」と。これは、評決にかかわらず、全ユーザーが期待していること。陪審員の今回の妙な歯切れの悪さ（!?）は、言い換えればメーカー、ユーザーともに様子見をしている悪循環、その中にいる人（市場）全体のはがゆさと思うのは、まどかだけでしょうか。登場してからまだ日の浅いＡＣ。本当に可能性はこれからなんですよね…？

## 陪審員&告発人大募集!!

法廷倶楽部では陪審員を募集中！　ハガキ被告人に対する有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を簡潔に書いて送ってね。評決だけの参加もできます。その場合は投稿用ハガキの表の記入欄に書き込めば、裏は他のコーナーへの投稿でもOK！　待ってます♡

同時に告発人も大募集しています。「これは許せん！」というコトがあれば、被告人と罪状を書いて送ってね。また、討論したいテーマや「こうしたほうが…」などという提案&意見も大歓迎！　だって、みんなで作るページだもん。どんどん参加してほしいな。よろしくね♡　（まどか）

| 10月号 | |
|---|---|
| 被告人 | 上下巻構成のソフトは２枚組で発売するべき |
| 罪状 | コズミック・ファンタジー4、モンスターメーカー |
| 告発人 | 東京都／ほまたろクン |

大作RPG『コズミック・ファンタジー4』と『モンスターメーカー』は、それぞれ上下巻構成でのリリースが予定されている。しかし両作品とも、上巻は発売されたが、下巻の発売予定日は未定。上巻を購入し、下巻の発売を待ちわびるユーザーの気持ちを、メーカーは考えているのか。最初から2枚組で発売すべきでは？　そこで、上下巻構成ソフトの別売りの是非を討論したい。（7月30日必着）

IAL』『ストライダー飛竜』『天外魔境Ⅲ』『カブキ伝X』『マッドストーカー』など。
⑤現在のところ、これらのメーカーはタイトルの予定なし。ちなみに、これまでは移植元メーカー自らACに移植した例はない。
⑥PCエンジンに参入している業務用メーカーの中では、AC参入は日本物産の『まーじゃんファッション物語』（ただし両対応ソフト）のみ。また、今回は業務用からの移植ではなく、オリジナルソフトである。
⑦現在、ACの普及数は、アーケードカードDUOとアーケードカードPROあわせて30万本。（NECホームエレクトロニクス調べ）
⑧両対応ソフトのほとんどはアクセス回数減少がメインだが、アートディンクの『THE ATLAS』はさらに、曲がCD音源になるといった使い方をしている。
⑨先に挙げた（④の計8本）AC専用ソフトのタイトル中、6本が格闘アクションである。
⑩ちなみに、CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応ソフト『超時空要塞マクロス2036』の場合、スーパーCD-ROM²のときには各ステージの始めと終わりに簡単なデモが挿入されるという演出がされた。

# みんなが評論家！ 極私的ゲーム評

## ぷよぷよCD

NECアベニュー
'94年4月22日発売 5600円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 25.153(20) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.626(14) | 4.044(69) | 4.410(3) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 4.134(27) | 4.410(15) | 3.529(226) |

### 絶対に買いだ！

うおー、アルルが、ドラコがしゃべるっっ／　さすが売り文句だけあって、各キャラがしゃべる、しゃべる。しかも、よく動く。デモ画面もオリジナルに加えアレンジ版もあり、2度楽しめた。はっきり言って『テトリス』の10倍はおもしろいので(とくに対戦)、『ぷよぷよ』をやったことのないPCエンジンユーザーは絶対に"買い"だね。ただ、おじゃまぷよの降り方がゲームギア版と見間違うほどお粗末だったのには参った。それに『ストII』もそうだが、PCエンジンのサンプリングボイスは、もう少し、どうにかならないのかねえ…。（埼玉県／魔法陣都市クン）

すべてのセリフを音声で聴けるのは、いまのところPCエンジン版だけなのよね。

### 熱中度は高い

良い。他機種に比べて声が出るのがとてもイイ。スーパーファミコン版はプレイするスペースを大きくした（?）ためか敵のグラフィックが変な位置にあるし、対戦の2P側は大連鎖をキメても、アルルが「げげっ!!」などとしか言ってくれなかったし。欠点をひとつだけ言わせてもらうとおじゃまぷよが落ちたときの"振動"や"質感"がチョット…。しかし、熱中度は高く、ハマれる作品である。（千葉県／平晴春名クン）

振動と質感にはNECアベニューがとくにこだわって、何度か作り直したんだって。

### 期待していません！

さすがNECアベニュー、ユーザーを失望させるゲームを作るのがうまい(笑)。操作性や音楽が少し悪くなっただけで、別のゲームのように（つまらなく）なるのは驚きだ。普通に操作していても、傍(はた)から見ているとドラコが操作しているのではないかと思われるほどカクカクしたり、CD音源ではない音楽など、他機種とはまったく違った味を出している。また、豪華声優陣によるセリフが不必要なほど恥ずかしい、いや素晴らしい。他機種の後発としては、これ以上にないデキの悪さ／　PCエンジンユーザーなら（僕だけこんな思いをするのは悔しいので）ぜひ持っていたい1本だ／　この調子でいくと『魔導物語』も素晴らしいデキになるに違いない／　期待していません(笑)、NECアベニューさん／
（岡山県／井上正則クン）

「普通の人が普通に遊ぶ分には、何ら変わりない『ぷよぷよ』だと思うけどな…」とは、記事担当者。そんなにヒドかった？　こだわりの違いなのかな？

⊕だから一、音楽CDを（しつこい!?)。ところで、連鎖が決まると燃えるけど、逆はツライ。攻略担当のO君はシェゾに5連鎖をビシバシ決められて5連徹夜（笑）の悪夢…

▼神奈川県／大和真秀サン

◀神奈川県／すーちゃんサン

⊕サタンのヤンチャ坊主みたいな雰囲気を速水さんの声で…？あと、今回は他機種と比べての不満が多かった。まどかはPCエンジンしか持ってないから気にならないけど？

▶山口県／城戸桜サン

⊕低音バリバリ不足が不満なキミに、音楽CDをオススメします。高音と低音の幅がありすぎて、ダビングも不可（音が割れちゃう)。大音量でステレオで聴くと、うつわー、たまんね〜(失礼)

## 初恋物語

徳間書店インターメディア
'94年4月28日発売 7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | | |
|---|---|---|
| 総合 | 22.976(108) | |
| キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| 4.291(97) | 3.729(158) | 3.562(157) |
| 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| 3.541(244) | 3.958(112) | 3.895(72) |

### 持つべきものは…

最初、わけもわからず自分を鍛えまくって印象レベルが全然上がらず、困ってしまった。3回やっても同じエンディング。120以上のエンディングがあるのか疑問に思ったが、その後は結婚式のエンディングで感動した。学校では何回も見つめ、ラブレターを何通も渡し、家では電話をきちんとかける。印象レベルを10にするまで何度もやり直した。しかし、ラブレターを1日に3回、それを毎日する男って、イヤになるのでは？あと、園田君は大がつくほどいいヤツだと思う。別れ際の「オレ、オレさ…」という涙を誘う言葉や、彼女の写真を撮ってくれて感動した。初恋にはいい友人が必要なのだろう。（神奈川県／16ページ増やしてクン）

関係ないけど、園田君の言葉で、最後はホモだちになるエンディングを期待した編集部員がいたっけ(誰かは秘密♡)。

### ドキドキの感情移入

すっごく感動しました。プレイしているうちに感情移入してしまい、ドキドキしました。ラストの告白からエンディングまで緊張のしっぱなしです。終わった後、切ないけど温かい気持ちになりました。イベント

## 読者評価点

読者評価の○カコミは'94年5月30日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト551本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。　○…スーパーCD-ROM²

| ゲーム名 | 発売日 | 総合 | キャラクタ | 音楽 | 買い得 | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ○超英雄伝説ダイナスティック・ヒーロー | 5月20日 | 20.180(371) | 3.520(368) | 3.520(263) | 3.280(311) | 3.320(365) | 3.320(412) | 3.220(399) |



●①『ときめき〜』とDUOを貸したら、メガドライブを売り、今では中古のDUOと『ときめき〜』を持っている、アンチ・ギャルゲー派だったS。②ナコルルの声にエフェクトをかけて、超リアルな声にした俺。（東京都／労働壱号①クン）　●①初夏の蚊を追って、殺虫剤を部屋に充満させたところ、新品のアーケードカードDUOを葬ることになったM。②「先生」と呼ぶと「生徒」と答えるH先生。③なぜか「さ」にアクセントを置いて呼ばれる「さくらい先生」。（愛知県／くるぶし空中戦クン）

▼東京都／素人ぱにぱにサン

◎そんなに簡単に結婚できるの？ 編集部員O君はパソコン版を20回クリアして初めて結婚できたって喜んでいたけど。ちなみに、パソコン版の『電脳天使』では、オマケCDが中に入っていて、『星遊び』が収録されているとか

## ときめきメモリアル

コナミ
'94年5月27日発売　8800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

| 読者評価 | 総合 | | 26.529④ |
|---|---|---|---|
| | キャラクタ | 音楽 | 買い得 |
| | 4.796③ | 4.308㉚ | 4.259⑫ |
| | 操作性 | 熱中度 | オリジナリティ |
| | 4.148㉒ | 4.586③ | 4.432③ |

## 何度も挑戦!?

最初は各パラメータを上げすぎてほぼ全員の女のコが出て、爆弾マークは出るわ、「キライ」マークに評価は変わるわ、てんやわんや。そして悲しい結末（全員「キライ」マーク、電話は不通)。気を取り直して最初からやり直し。パラメータも適度に上げ、虹野さんと優美ちゃんが「大好き」マーク。ここまでくれば、卒業式が楽しみなのは当たり前。虹野さんに告白されると思いきや…。なんで「優美ちゃん」なの!?　僕はモニタの前でガックリ。虹野さんのほうが下校時に誘ってきた回数が多いじゃないか。弁当も作ってくれたじゃないか。デートの回数も多かったじゃないか。なのに、なぜ!!　本誌の付録を使って、もう一度挑戦しようと思う今日、このごろ。

（兵庫県／KR西日本クン）

美少女専属M君が「史上最高美少女ソフト」に認定！　Hや絵ではなく「ドキドキするコミュニケーション」が大切ね。

## すべて完璧！

この作品のためだけにPCエンジンやTVなどを整え、ときめく初投稿！　正味5ヵ月、気が狂いそうになるほど待ち続けた。こんな期待しすぎのバカ野郎は、えてして失望してしまいがちだが、さすがコナミ！　PCエンジンの限界と言える程の完成度だ。好感度が上がってきて顔を赤らめ、声もうわずっている詩織チャンが最高に可愛くて、見ているほうが照れてしまう。結局、1回目はイキナリ隠れキャラの館林（一目ボレだそう）と結ばれた（なぜ？　涙)。グラフィック、BGM、すべて完璧で素晴らしく、イイ意味で現実逃避できて、ときめいちゃう最高のゲーム。結論、みんな、買っちゃヤダ!!（東京都／「たっクン」て呼んでよクン）

編集部では何と、全員がプレイしたというスゴイ作品。まどかも超ハマってま〜す。

が少ないなど、多少気になる点もあったけど許せる範囲です。PCエンジンの恋愛ものを多くしたけど、これほどのめり込んだのは初めてでした。ところで、主人公に自分の名前や血液型などを入れてプレイするのは自分くらいでしょうか？　（徳島県／やあ元気？　うん元気だよクン）

最後の質問を編集部で調査したら、ほとんどの人がやってたから、ご安心を。

## 時間がほしい

CDドラマ付きでとってもイインですけど、オープニングからエンディングまで（ひとつの話）がやけに短い！　高校時代と選択した人のお相手、片桐朋美さん（はっきり言って、好みです…）をやっていたオレは、印象3、評価7で1ヵ月が経ってしまいました。そんなに悪いエンディングではなかったけど、いまだに印象10、評価10（つまり、パーフェクト）をやったことがナイ…。難しくはないけど、せめて3ヵ月はほしいですね。（新潟県／RAIクン）

「印象を上げるのが大変」という意見はたくさんあったみたい。総合すると、恋愛とはとても苦労が多く、時間もたくさん必要だというコトかしら（笑)。

◀広島県／日鳥えすクン

◎全エンディングを見るまでガンバレ！　え、まどか？　こういう忍耐力が必要なゲームは…。時間もなくて（『ときめき〜』にハマりすぎとのウワサも…）やってないの、ごめんね

ときめきメモリアル
ズバリ、すごくオモシロイ!!
こんなにアクセスがたのしみな
ゲームはない。なぜなら、何の
イベントが起こるのか、ワクワクなのだ。
サブゲームはけっこうハマるし、
数知れぬイベントの数、そして
底しれぬオモシロサ。ああ、こんな
スペースじゃ書ききれない。
個人的には朝日奈夕子が好き。
ミーハーな性格がどこかの誰か
さんに、にていませんか！ まどかさん。

▲東京都／ハニー・Hクン

◎うっ。自分と同じ性格なんて、考えただけで恐ろしい（笑)。朝日奈には会いたくない。逆に、留守電だけで会えない館林に会いたい♡　その次は女のコ全員に冷たくして、楽しいエンディングを目指す！

おたより待ってます♡

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡　よろしくネ♡

さて。まどかの髪型を変えた記念号（何だそりゃ)、いかがでしたか？　「失恋したの!?」と気にしている人もいると思うので（いないって）一応、説明しますね。これは先月、まどかの担当デスクのジジイが東京おもちゃショーの責任者でまどかの面倒を見てくれないから、すっごく忙しくて（会場に行けなかった…涙)。長い髪が急にジャマに感じてベリー・ショート（モデルは誰でしょう!?)。前回のハリウッド女優風（大胆不敵）から、今度はサル状態…。まあ、みんなも早く慣れてくださいネ♡　では、来月。　（まどか）

あて先
〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

●PCエンジンファンの発売日、近所の某書店に駆け込み、棚の奥から1冊取り出して（僕はきれい好き）購入。家に戻って本誌を見ると…な、なんと先月号ではないか！　僕が奥から本を取る習性を知っている本屋のオヤジに一杯食わされた!?　返品する勇気もなく、次はよく確かめて今月号を手にいれた。そんなワケで、先月号を2冊も持っている僕。（福島県／桜桃太郎クン）　●『超兄貴』の弁天を必ず1回は自爆させなければ気が済まない「弁天殺し」と呼ばれる友人N。（群馬県／モアナ・ラニクン）

# 誕生スポーツ 号外

特別企画

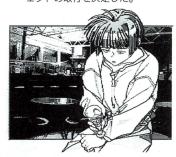
## 『誕生 デビュー』発売延期
### 次回発売予定は8月下旬に

7月の発売を目指し開発が進められていたPCエンジン版『誕生 デビュー』(スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応／税別7800円)。このたび発売元のNECアベニューから、発売予定が8月下旬になることが明らかにされた。

### 原因はやはりプログラマのダウン

今回の発売延期の原因は、開発のプログラマのダウンによるものだ。開発上の大きな問題こそなかったものの今年にはいってから進行に若干の遅れが出ていた。その遅れを取り戻すためのハードなスケジュールが、プログラマの体調をくずして、病魔がつけいる要因となったようだ。

このゲームのこれまでの発売予定を振り返ると、6月予定⇒7月予定⇒8月予定と、具体的な発売月が出てから2回の延期が行われている。発売直前の攻略記事を作成していたPCエンジンファン編集部は、この事態に緊急対策委員会を設置。攻略記事の掲載を見合わせるとともに、この誕スポ号外において特別プロジェクトの敢行を決定した。

↑オリジナルビジュアルも組み込まれ、開発は着々と進んでいると思われたが…

### 多部田さん8月下旬発売を誓う

特別プロジェクトとは『誕生』のプロデューサーである多部田俊雄さんに、発売予定厳守の誓いを立ててもらうこと。編集部誕スポ班はNECアベニューの広報室に乗り込み、8月下旬発売厳守をお願いするとともに、もしも発売されなかった場合の公約を要請。「本当に発売する自信があるなら、かなり無茶な公約ができるハズ」という編集部の軽い挑発に、多部田さんは余裕の笑みを浮かべ、次のような公約をしてくれた。**「もしも『誕生』を8月下旬に発売することができなかった場合、あーっと驚く(かもしれない)プレゼントを100名に差し上げましょう」。**しめしめ、これは予想以上のうれしい公約。はたして公約は実現するのだろうか!? 乞う御期待!!

↑本当に8月に会うことができるのだろうか…?

↑'94東京おもちゃショーのNECアベニューブースで見かけた多部田さん

↑『モンスターメーカー 闇の竜騎士』発売延期で坊主になったときの多部田さん

#### 多部田さん直筆誓約書

誓約書

PCエンジンファン編集部殿

私 多部田俊雄 は次の事項について誓約を致します。

もし、8月中に「誕生」を発売できなかったら、あーっと驚く(かもしれない)プレゼントを、100名様に差し上げます!

「誕生」発売延期のユーザー

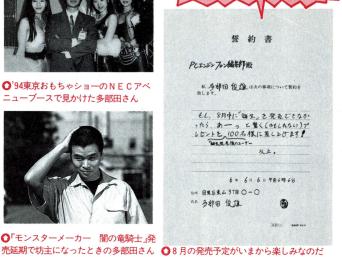
以上。

6年6月6日 午前6時6分

住所 目黒区東山3丁目〇−〇

氏名 多部田俊雄

↑8月の発売予定がいまから楽しみなのだ

## 発売延期に涙する人に贈る!!
## 100名様 超プレゼント

多部田さんの公約とは別に、発売延期のお詫びとしてNECアベニューが『誕生』グッズを大量放出。抽選で100名にプレゼント。希望者は住所、氏名、年齢、欲しい品番を明記のうえ、右下のあて先まで。締め切りは7月29日の消印有効。発表は発送をもってかえます。

①イベント使用済扇子(せんす) 3名

②オリジナルポスター 30名

③竹井正樹画集Ⅱ 14名

④システムバインダー 20名

⑤クリアファイルセット 30名

⑥NECアベニュースタッフはっぴ 3名

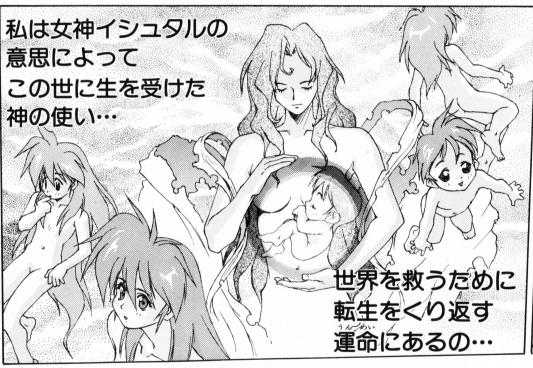
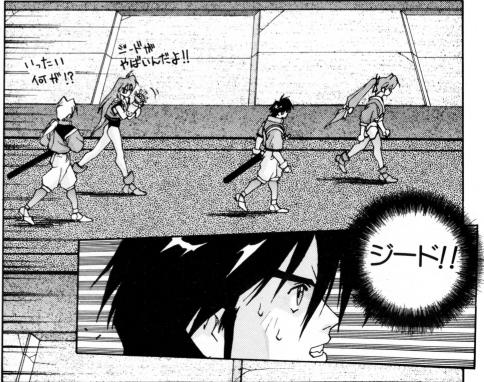
あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
アベニュー100名様プレゼント係

風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
聖剣を手に
邪竜に挑むジード!!
しかし、いま彼の運命(さだめ)が!?
第7話
覚醒
近藤敏信
Falcom©
日本ファルコム㈱のライセンス許諾作品です。

アリオスでないと…
ジードでは邪竜に勝てないのよ…
ドカカカ
ドカッ
もう始まっているのかな？
ドカカ
ドカッ
アリオスを選んでしまったから
聖剣が…聖剣の魂が
な…何故？兄さんのほうが…
ボクよりずっと強いんだ!!
そ…それは
どーいうコトなんだい!?
な…
ソフィア？

## ストーリー

ジードが実の兄であると知ったアリオスは、真の救世主を決するべくジードと立ち合う。だが、父をも倒した実兄に勝つ術などなく、聖剣はジードの手に渡ってしまう。しかし、意識を取り戻したソフィアは「ジードでは勝てない」とアリオスに告げたのであった。

**登場人物紹介**

アリオス／実の名はアネモス。千年前、邪竜ダルダンディスを打ち破った、勇者アイネアスの血を引く予言の若者。

ソフィア／ドラゴンスレイヤーが祭られている神殿で拾われた不思議な力を持つ少女。エナスの孫として育てられた。

ア…
アリオス…

力を!!

ジード／剣技に長けていながら、その野望のために一族を追われた、アリオスの実の兄。
ダイモス／イシュタリアーといわれる剣の腕前をもつ、アリオスの右腕的な存在の人物。
メディア／父であるワークスに似て正義感の強い女性。ソフィアのお守り役的存在である。

ギャアアア

人が汚した総てを浄化し!!

我らの楽園を築くのだ!!

キシャァアー

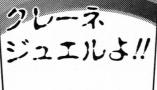
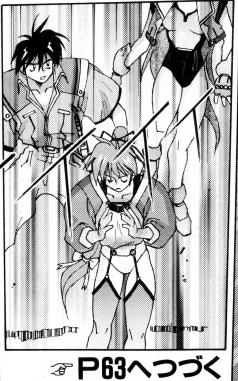
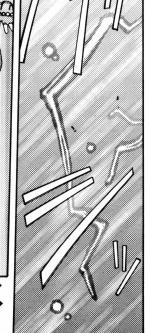
☞P63へつづく

〃風の伝説ザナドゥ〃コミックス化決定!! 詳細については次号で発表。乞うご期待!!

ときめき
メモリアル
読者の熱い要望に応え、裏データまで徹底解析。先月の付録とあわせて彼女に再びアタック♡
センター綴じ込み
攻略特集
先月に引き続き、本誌ならではの情報を満載した攻略第2弾！ 最終ダンジョンまで一気に解説していくぞ。
コズミック・ファンタジー4
銀河少年伝説
突入編

センター綴じ込み
攻略特集①

# 女のコの隠されたパラメータを一挙公開!!

# ときめきメモリアル

スーパーCD-ROM²
メーカー名:コナミ
発売予定日:5月27日(発売中)
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

**11人の女のコの感情をつかさどる、友好度、ときめき度、傷心度の3つの隠しパラメータの変化を、主要イベントごとに大公開。これで女のコの♡をバッチリキャッチ!**

## 主人公のパラメータを上げて好みの女のコにアタック!

このゲームの基本は、主人公のパラメータを上げることにある。その過程で女のコに出会ったり、さまざまなイベントが起きていき、最終的には1人の女のコに告白されることを目指す。藤崎詩織以外の女のコをねらう場合は、パラメータをコントロールして、出会う女のコの数を5、6人に絞り込んでいくことが大切だ。

### 効率よく主人公のパラメータを上げる

主人公のパラメータは、それぞれ下の表のように各コマンドを実行すると増減する。女のコに必要なパラメータ以外は初期値を維持していれば、ストレス以外の数値はどれだけ上げてもかまわない。

各コマンドを実行する場合は、学習のコマンドを実行したら、運動やおしゃれのコマンドというように、マイナスになったパラメータを補う形で実行していくとよい。また、たまにコマンドが失敗することがある。その場合は加算される数値が半分になるだけでなく、ストレスが増えてしまう。

↑パラメータの数値が上がれば青、下がれば赤で表示される

### 各コマンド入力による主人公のパラメータ値の変化

| 入力するコマンド | 体調 | 文系 | 理系 | 芸術 | 運動 | 雑学 | 容姿 | 根性 | ストレス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 文系学習 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (−1) | (−1) | (+1) |
| 理系学習 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (−1) | (+1) | (+1) |
| 芸術系学習 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (−1) | (−1) | (−1) |
| 運動 | −2(−3) | (−1) | (−1) | (−1) | +3(+4) | (+1) | (−1) | +1(+2) | (+1) |
| 遊び | −1(−2) | (−1) | (−1) | (−1) | (+1) | +1(+2) | (+1) | (−1) | (+1) |
| おしゃれ | (−1) | (−1) | (−1) | (−1) | (−1) | (+1) | +2(+3) | (−1) | (+1) |
| 休養 | +3(+4) | 0 | 0 | 0 | 0 | (−1) | (−1) | (−1) | −2(−3) |
| 文芸部 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | 0 | (+1) | (−1) | (−1) | +1(+2) |
| 演劇部 | (−1) | (+1) | 0 | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | +1(+2) |
| 科学部 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | 0 | (+1) | (−1) | (+1) | +1(+2) |
| 電脳部 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | 0 | (+1) | (−1) | (+1) | +1(+2) |
| 美術部 | (−1) | (+1) | 0 | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (−1) | (+1) |
| 吹奏楽部 | (−1) | (+1) | (+1) | (+1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (+1) |
| 野球部 | −1(−2) | (−1) | (−1) | (−1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (+1) |
| サッカー部 | −1(−2) | (−1) | (−1) | (−1) | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (+1) |
| テニス部 | −1(−2) | (−1) | (−1) | 0 | (+1) | (+1) | (−1) | (+1) | (+1) |
| 水泳部 | −1(−2) | (−1) | (−1) | 0 | (+1) | 0 | (−1) | (+1) | (+1) |
| バスケット部 | −1(−2) | (−1) | (−1) | (−1) | (+1) | (−1) | (−1) | (+1) | (+1) |

### 目当ての女のコに出会うためには

主人公のパラメータが上がっていくと、女のコに出会うようになる。このとき、目的の女のコだけと出会うようにすることが重要。それ以外の女のコはイベントで出会ってしまわないかぎり会わないほうがよい。相手をする人数が増えた分だけ女のコとの関係修復に日数をとられてしまい、目的の女のコと親密になれないのだ。

### 各女のコに出会うための条件

| 名前 | 出会うための条件 |
|---|---|
| 如月 未緒 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、文系学力が55以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、文系学力が75以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを4回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 紐緒 結奈 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、理系学力が60以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、理系学力が85以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを4回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 片桐 彩子 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、芸術系学力が50以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、芸術系学力が65以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを4回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 虹野 沙希 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、根性が35以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、根性が95以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを4回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 古式 ゆかり | ●女のコの登場数が2人未満の場合、運動と容姿が80以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、運動と容姿が83以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを6回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 清川 望 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、運動と根性が30以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、運動と根性が70以上<br>●同じクラブに所属し部活コマンドを4回以上実行したとき<br>●同じクラブに所属し夏合宿まで会わなかったとき |
| 鏡 魅羅 | ●女のコの登場数が2人未満の場合、容姿が100以上<br>●女のコの登場数が2人以上の場合、容姿が125以上 |
| 朝日奈 夕子 | ●雑学が35以上、55以上、75以上になったときに起こる、廊下でぶつかるイベントが終了後、雑学が90以上になったとき |
| 美樹原 愛 | ●体育祭で1位をとるなど好成績をおさめる<br>●期末試験で美樹原より上位の成績をおさめる<br>●体育系クラブに所属して、練習試合に勝つか、文化系のクラブに所属して、文化祭の出展側になる<br>●上記の条件を満たしていれば、クリスマスパーティで50%、バレンタインデーで100%の確率で登場する |
| 早乙女 優美 | ●2年生に進級したときの始業式に必ず登場する |

※パラメータ値の変化を示した表中の数字は、平日にコマンドを1回実行した場合に変化する数値を、カッコ内にあるものはコマンドを何回か実行したときに変化する数値を表す。また、色の違いはパラメータの増減を示し、青色はアップ、赤色はダウン、黄色は変化しないことを表す。出会うための条件中の女のコの登場数には、藤崎詩織と早乙女優美は含みません

# 隠しパラメータを見極めて女のコをモノにする

主人公のパラメータのほかに、女のコの主人公に対する感情を表す3つの隠しパラメータがある。この隠しパラメータが、女のコに告白されるかどうかのカギになり、主人公の行動1つで、それまでの苦労が水の泡になってしまうこともある。しかし、隠しパラメータは画面に表示されないため、どのように変化しているのかを知るには、女のコの態度や表情から判断するしかない。

## 女のコがもつ3つの隠しパラメータ

隠しパラメータには、友好度、ときめき度、傷心度の3つがある。友好度、ときめき度が高いほど、女のコから告白される確率が高くなる。また、傷心度が高ければ女のコからの評価も下がり、嫌われることになってしまう。一度嫌われてしまったら最後、関係の修復は簡単にはいかないぞ。

↑イベントが起きるだけで隠しパラメータがアップしていく場合もある

### 友好度

女のコと主人公の友好関係を表す。相手の女のコと直接接するイベントで変化しやすい。実際にはときめき度と一緒に変化することが多く、友好度だけ変化することは少ない。ただし、女のコに出会っているのにデートにも誘わないでいると、日数が経つにつれて女のコの友好度は下がっていく。

↑女のコの誕生日に、プレゼントを渡せば友好度もアップしていく

### ときめき度

女のコの主人公に対するあこがれの度合いを表す。体育祭でヒーロー的な活躍したり、デートでよい印象を与えれば、ときめき度がアップしていく。しかし、傷心度がアップして悪いうわさが流れてしまうと、出会っている女のコ全員のときめき度が、急激にダウンしてしまうこともある。

↑デートでよい印象を与えれば、ときめき度がアップする

### 傷心度

女のコが主人公の言葉や行動によって、傷ついた度合いを表す。傷心度がアップすれば、それだけ女のコの不信感が高まり、最終的には嫌われてしまうことになる。ただし、それが1人の女のコだけだったら問題ないのだが、結果的に女のコ全員に影響がおよぶので、早急に対処する必要がある。

↑傷心度が高くなっていると、声をかけても返事をしてくれない

## 隠しパラメータによる女のコの変化

3つの隠しパラメータの変化を知るには、顔の表情と女のコのセリフを見ればよい。隠しパラメータそれぞれの変化はわからないが、女のコの状態から、ある程度まで予測することができる。

### 表情の変化

隠しパラメータの変化は、顔の表情を見るのが一番わかりやすい。友好度が高い状態で、ときめき度がアップしていくと下の写真のように3段階に変化していく。また、傷心度が高くなると右の写真のように、怒った顔になる。このままの状態でゲームを進めていくと、すべての女のコに嫌われてしまうので、電話をしたり、デートに誘ったりして機嫌をとろう。

↑友好度がダウンすると怒った顔になる

友好度による変化

低い → 高い

### セリフの変化

セリフによって隠しパラメータの変化を知ることもできる。友好度やときめき度がアップしていけば、主人公の呼び方が変化する。名前で呼んでいたものがニックネームになったり、名字で呼んでいたものが名前になったりと女のコによってさまざまだ。表情の変化と併せてチェックしていこう。

↑デートに誘う電話だけでも、女のコのセリフの変化がよくわかる

### 好雄の情報をチェック

早乙女好雄に電話をすると、女のコの主人公に対する評価がわかるようになっている。女のコの評価を表す7つのマーク以外に、爆弾マークがつく場合がある。これは傷心度が高い場合に付くので、すぐに女のコに電話をかけよう。

↑爆弾マークが付くと傷心度が高い証拠

| マークの変化 |
|---|
| ときめき度、友好度ともに最良の状態を表す |
| ときめき度、友好度ともに高い状態を表す |
| 友好度が高く、ときめき度がそこそこ高い状態 |
| ときめき度、友好度ともに安定した状態を表す |
| 友好度が低く、ときめき度が少し低い状態 |
| ときめき度、友好度ともに低い状態を表す |
| ときめき度、友好度ともに最低の状態を表す |

 ※このソフトはPCエンジンマウスに対応しています。

# 各種イベントによる隠しパラメータの変化

女のコの友好度、ときめき度をアップさせ、さらに傷心度をダウンさせるためには、さまざまなイベントをこなしていく必要がある。そのためには、それぞれの条件を満たしながら適切な対応をすることが重要。これらのイベントは、11人の女のコの性格や嗜好に左右されないで、女のコの感情をある程度自由にコントロールできる。

## 下　校

ゲームを進める3年間のなかで最も多いのが、下校のイベント。平日コマンドを実行していると突発的に起こるのでやっかいだ。そのときの対処法によっては、女のコの傷心度が一気にアップして、悪いうわさが流れることにもなる。

詩織はときめき度がアップすると一緒に帰る

### 女のコの出現しやすさ

| 名　前 | 出現しやすさ |
|---|---|
| 美樹原 愛 | 高 |
| 朝日奈 夕子 | |
| 虹野 沙希 | |
| 早乙女 優美 | |
| 如月 未緒 | |
| 片桐 彩子 | |
| 古式 ゆかり | |
| 清川 望 | |
| 鏡 魅羅 | |
| 藤崎 詩織 | |
| 紐緒 結奈 | 低 |

### 下校イベントが起こる条件

- 出会ったことがある女のコの友好度が高い場合
- 出会ったことがある女のコのときめき度が高い場合
- 出会ったことがある女のコの傷心度が低い場合

### 下校時の対応

下校時には、主人公から誘う場合と、女のコから誘ってくる場合の2パターンがある。どちらの場合でも一緒に帰れば、登場した女のコの友好度は必ずアップする。

下の表で示したように、どのような行動をとっても、登場した女のコかそれ以外の女のコの傷心度がアップする。なかでも、女のコに誘われたときに断ると、傷心度のアップする度合いが一番大きいので、必ず一緒に帰ろう。また、女のコに誘われて断った場合に、主人公のセリフで誘いを断わられた女のコの傷心度がわかる

誘われたら一緒に下校しよう

### 主人公の言葉による女のコの傷心度

| 断ったあとの主人公の言葉 | 傷心度 |
|---|---|
| 悪い事したかなぁ | 低 |
| ひどいこと言っちゃった | |
| かなり傷ついてた | |
| 俺の馬鹿 | |
| 人間失格 | 高 |

### 下校時の女のコの対応による隠しパラメータの変化

| | | 隠しパラメータの変化 |
|---|---|---|
| 会う | 帰ったとき | ●一緒に帰った女の子以外の女のコの傷心度がアップ |
| 会う | 帰らないとき | ●下校時に会った女のコの傷心度がアップ |
| 誘われる | 帰ったとき | ●一緒に帰った女の子以外の女のコの傷心度がアップ |
| 誘われる | 断ったとき | ●断わられた女のコの傷心度がアップ |

## デート

女のコとのコミュニケーションをはかる手段の1つがデートだ。デートにも2パターンあり、主人公から電話をかけて誘う場合と、女のコから誘われる場合がある。

実際には電話をかけてデートに誘うことが主体になり、それぞれの女のコの好みに合った、デートスポットに誘っていけばよい。そのとき、デート中の選択肢で最良のものを選べば、ときめき度と友好度がどんどんアップしていく。

デートは女のコの好きなデートスポットを選ぼう

3つの選択肢のなかから、最良のものを選ぼう

### 電話したときの変化

デートに誘うために女のコに電話をするだけで、電話をかけた女のコの傷心度がダウンする。もしも、そのとき断られても女のコの傷心度はダウンする。

傷心度が高いときは電話しよう

### 女のコをデートに誘ったときの隠しパラメータ変化

- デートに誘うために女のコに電話をすると、その女のコの傷心度がダウン

### デートに誘われた場合

主人公から誘うだけでなく、女のコからデートに誘ってくることがある。下の表で示した条件を満たせば、女のコがデートに誘ってくる。下校と同じように、誘いを受けた場合にはそれ以外の女のコが、断った場合は誘いに来た女のコの傷心度がアップする。この場合、目的の女のコでなくても誘いを受けよう。断った場合のほうが傷心度のアップが大きいからだ。どうしても断る場合は、最初の選択肢で断るほうが影響が少ない。

デートに誘われたら断らないこと

### 主人公の言葉による女のコの傷心度

| 断ったあとの主人公の言葉 | 傷心度 |
|---|---|
| 冷たかった | 低 |
| 優しくしてもよかった | |
| 良心が痛む | |
| 人間として最低 | |
| 人間失格 | 高 |

### 学校でデートに誘われる条件

- 次の日曜日が空いている
- 次の日曜日が第3日曜日ではない（体育系クラブに所属している場合）
- 誘いに来た女のコの友好度が高い
- 誘いに来た女のコのときめき度が高い

### デートの誘いをOKしたときの隠しパラメータの変化

- 誘いに来た女のコ以外の女のコの傷心度が上がる

### デートの誘いを断ったときの隠しパラメータの変化

- 誘いに来た女のコの傷心度が上がる（2回目の選択肢で断ったほうが傷心度が上がる）

## クラブ活動

クラブ活動は体育系のクラブと文化系のクラブに分かれている。

クラブに入部する場合は、目的の女のコと同じクラブに入るのが親しくなる近道だ。ただし、体育系のクラブは毎月第3日曜日の練習をさぼると退部させられるので、その日には予定を入れないこと。

### 練習試合

体育系のクラブに入部していると3カ月に1度、練習試合がある。練習試合に勝てば、女のコ全員のときめき度がアップするので必ず勝とう。ただし、試合の相手高校によって強さが異なるので、部活コマンドで練習に励んでおこう。

**試合に勝つための必要クラブ日数**

| 練習試合相手校 | 必要日数 | 練習試合相手校 | 必要日数 |
|---|---|---|---|
| 大東京 | 30 | 第　七 | 210 |
| 東　風 | 60 | 平　城 | 240 |
| 第　三 | 90 | 鬼ヶ原 | 270 |
| 宮前山 | 120 | 大　門 | 300 |
| 近　衛 | 150 | 末　賀 | 330 |
| 明　和 | 180 | | |

**練習試合の勝敗による隠しパラメータの変化**

●勝利すると女のコ全員のときめき度がアップ　※負けると根性とストレスがアップ

### 夏合宿

体育系、文化系どちらのクラブに入っていても、8月の第3週になると夏合宿になる。同じクラブに女のコがいれば、夏合宿中に会話イベントがあり、その女のコの友好度がアップする。また夏合宿中に女のコの作った料理で食中毒が起きれば、その女のコの傷心度が0になるのでありがたい。

**夏合宿イベントと隠しパラメータの変化**

| | |
|---|---|
| クラブに女のコがいない場合 | ●イベントが発生しない |
| 女のコに知り合っていない場合 | ●女のコと知り合うイベントが発生する |
| 女のコに知り合っている場合 | ●女のコとの会話イベントになり、その女のコの友好度がアップ |

**食中毒イベントによる隠しパラメータの変化**

●食中毒を起こした女のコの傷心度が0になる　※ただし、主人公の体調が半分になる

### のぞきイベント

夏合宿の最終日に必ずあるイベント。もしも、のぞいたお風呂が女湯の場合、同じクラブにいる女のコのときめき度がダウンするのでのぞかないほうがよい。ただし、同じクラブに女のコがいなければ、ときめき度はダウンしないのでどんどんお風呂をのぞいてしまおう。

↑女湯だったら、同じクラブの女のコのときめき度が下がる

**のぞきイベントでの隠しパラメータの変化**

| | |
|---|---|
| 女　湯 | ●同じクラブの女のコのときめき度がダウン |
| 伊集院風呂 | ●隠しパラメータ変化なし |
| 男　湯 | ●隠しパラメータは変化しないがストレスがアップ |

### 甲子園

野球部に在籍していると、3年の第3週に夏合宿の代わりに甲子園へ行くことができるようになる。ただし、それまでに下の表で示した条件を満たしておく必要がある。

ここでは、試合に勝つごとに、女のコ全員のときめき度がアップし、優勝すれば一気にときめき度がアップしていく。もし、負けてしまっても、隠しパラメータは変化しないので気楽に進めよう。練習試合で全試合を勝ち抜いていれば、楽に優勝できるはずだ。

↑第一球目を打てれば勝ちになる

**勝つための必要クラブ日数**

| 試合相手高校 | | 必要日数 |
|---|---|---|
| 第一試合 | 葉土尊 | 200 |
| 第二試合 | 加不紺 | 210 |
| 第三試合 | 奈　婿 | 240 |
| 準々決勝戦 | 順天塔 | 260 |
| 準決勝戦 | 小　波 | 290 |
| 決勝戦 | 超明釧 | 320 |

**甲子園に行くための条件**

●野球部に在籍していて、1996年8月11日までに練習試合で8勝以上している

**試合の勝敗による隠しパラメータに変化**

●試合に勝つと女のコ全員のときめき度がアップ
●試合に負けると隠しパラメータの変化なし

### 全国大会

全国大会には、野球部以外の体育系クラブに入っていれば3年の1月に行くことができる。ただし、下の表で示した条件を満たしておく必要がある。試合相手の高校はランダムに決定されるため、どこと当たるかわからないが、練習試合で勝ち進んでいれば楽に勝てる。

全国大会の場合、甲子園とは違い勝っても負けても、ときめき度がアップしていく。

↑練習試合の成果を出しきろう

**全国大会に行くための条件**

●野球部以外の体育系クラブに在籍していて、1997年1月4日までに練習試合で10勝以上している

**試合の勝敗による隠しパラメータに変化**

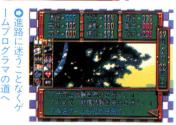
●試合に勝てばときめき度がアップ　※負けてもときめき度がアップ

### クラブマスター

文化系のクラブの場合、全国大会の代わりにクラブマスターになるためのイベントがある。条件は3年の1月4日までに380日以上、クラブに参加していること。

たとえば電脳部に入っていれば、フォースギアというゲームを作って、ゲームコンテスト大賞を受賞することになる。これによって女のコのときめき度もアップする。また、卒業後の進路でゲームプログラマを選べるようになる。

↑盛大に授賞式がおこなわれる

↑進路に迷うことなくゲームプログラマの道へ

## 学校行事

定期イベントである学校行事はあまり多くない。毎年ある体育祭や文化祭が、女のコの隠しパラメータをアップするための有効なイベント。ただし、体育祭は、すべての女のコのときめき度がアップしてしまうので、目的以外の女のコにつきまとわれてしまう。

### 体育祭

毎年6月にある体育祭では、4種目の競技から1つを選んで参加する。よい成績をあげれば、女のコ全員のときめき度がアップする。競技のうちハードルリレーと二人三脚は、1位か2位になると藤崎詩織の友好度とときめき度がアップするので、藤崎詩織をねらっていればこちらの競技に参加しよう。

勝つためには、運動の値が多いほどよい。どの種目も、数値が150以上あれば楽に勝てるはずだ。

2位でもときめき度はアップする

**ハードルリレーでの隠しパラメータの変化**

| 順位 | 変化 |
|---|---|
| 1位 | ●女のコ全員のときめき度アップ<br>●藤崎詩織の友好度、ときめき度アップ |
| 2位 | ●女のコ全員のときめき度アップ<br>●藤崎詩織の友好度、ときめき度アップ |
| 3位 | ●隠しパラメータの変化なし |
| 4位 | ●隠しパラメータの変化なし |

**二人三脚での隠しパラメータの変化**

| 順位 | 変化 |
|---|---|
| 1位 | ●女のコ全員のときめき度アップ<br>●藤崎詩織の友好度、ときめき度アップ |
| 2位 | ●女のコ全員のときめき度アップ<br>●藤崎詩織の友好度、ときめき度アップ |
| 3位 | ●隠しパラメータの変化なし |
| 4位 | ●隠しパラメータの変化なし |

**綱引きでの勝敗による隠しパラメータの変化**

| 勝敗 | 変化 |
|---|---|
| 勝ち | ●女のコ全員のときめき度アップ |
| 負け | ●隠しパラメータの変化なし |

**騎馬戦での勝敗による隠しパラメータの変化**

| 勝敗 | 変化 |
|---|---|
| 勝ち | ●女のコ全員のときめき度アップ |
| 負け | ●隠しパラメータの変化なし |

### 期末テスト

学期末に起こる期末テストは、女のコの隠しパラメータに大きな変化を与えない。テストの成績が1位になっても、ときめき度のアップする度合いがほんのわずかのため、無理に順位を上げる必要はない。ただし、赤点をとると補習があり、ほかのイベントに影響を与えてしまうので、学力のパラメータ値を50以上に上げておこう。

最初のうちは点数が低くても大丈夫

順位も好雄より上ならOKだ

### 文化祭

主人公が文化系クラブに入っている場合は、文化祭のときに無条件で女のコ全員のときめき度がアップする。また、女のコを誘って文化祭を見学すれば、ときめき度と友好度をアップできる。ただし、目的の女のコが文化系のクラブに入っている場合は、誘うことができない。女のコのほうから誘いにきた場合は、絶対に断らないこと。一緒にいてもほかの女のコの隠しパラメータは変化しないからだ。

女のコを誘ってクラブを見学しよう

女のコが遊びにきてくれればうれしいもの。友好度もアップ

**文化祭で女のコに誘われる条件**

●友好度、ときめき度が高い場合

**文化祭での隠しパラメータの変化**

| | 変化 |
|---|---|
| 出展側 | ●女のコ全員のときめき度がアップ<br>●所属クラブの出し物を、見学に来てくれた女のコの友好度がアップ |
| 見学側 | ●一緒に見学した女のコのときめき度、友好度がアップ<br>●誘いに来た女のコを断ると傷心度がアップ |

### 修学旅行

2年の9月にある修学旅行では、必ず目的の女のコを誘う。4日目の自由行動のときに起こる戦闘イベントをすれば、一気にときめき度がアップする。このとき、一緒に逃げてしまうと隠しパラメータは変化しない。ただし、誘う女のコに嫌われていると、誘いを受けてくれないので、修学旅行の前までに関係を修復しておこう。

本命の女のコを誘うこと

戦闘に勝つと、ときめき度もアップ

**修学旅行での隠しパラメータの変化**

| 場合 | 変化 |
|---|---|
| 戦闘をした場合 | 一緒にいた女のコのときめき度がアップ |
| 一緒に逃げた場合 | 隠しパラメータの変化なし |

### 受験

進路を決める大学や就職試験。卒業間近におこなわれるために、隠しパラメータには大きく影響しない。ただし、女のコに告白されるための条件の1つになるので、女のコの進路に合わせて選ぼう。

3年の始めの進路指導を思い出して受験をする

**大学・就職試験の各合格ライン**

| 受験場所 | 合格ライン |
|---|---|
| 一流 | 文系、理系、芸術学力がすべて134以上 |
| 二流 | 文系、理系、芸術学力のうち2つが124以上 |
| 三流 | 文系、理系、芸術学力のうち1つが114以上 |

## その他のイベント

学校行事以外の定期イベントと、突発的におこるデートイベントがある。これらは毎年起こるイベントなのでチェックしておこう。それぞれ、ほかのイベントと同じように女のコの隠しパラメータの変化がある。そのなかでも、クリスマスパーティ、初詣、ホワイトデーは、比較的簡単に女のコのときめき度をアップさせやすい。

### 神社の縁日

毎年8月の第1日曜にある神社の縁日。女のコを誘うだけでも、ときめき度がアップする場所だ。金魚すくいやひもくじによっても、ときめき度をアップできるので、必ず目的の女のコを誘おう。

浴衣姿をほめてあげよう。ときめき度がアップ

**縁日での隠しパラメータの変化**

| | |
|---|---|
| 1年目 | ●金魚をあげるとときめき度がアップ |
| 2年目 | ●ひもくじを引いて、取った品物がぬいぐるみならときめき度がアップ、おもちゃクモなら傷心度がアップ |
| 3年目 | ●花火に誘うだけでときめき度がアップ |

### クリスマスパーティ

毎年、伊集院邸でおこなわれるクリスマスパーティ。ここで会った女のコの友好度とときめき度がアップする。ただし、参加するためには容姿か、運動のパラメータが右の表で示した数値に達している必要がある。また、この数値が高いほど、パーティで会った女のコの友好度と、ときめき度のアップする度合いが大きくなる。

パーティに参加できなかった場合は、1人でクリスマスを送ることになり、主人公の根性のパラメータがアップするだけだ。

容姿が低いと追い返される。さみしいクリスマスが…

**参加可能なパラメータ値**

| 参加回数 | パラメータ値 | |
|---|---|---|
| 0回 | 容姿 | 70 |
| | 運動 | 150 |
| 1回 | 容姿 | 100 |
| | 運動 | 175 |
| 2回 | 容姿 | 120 |
| | 運動 | 200 |

**クリスマスパーティでの隠しパラメータの変化**

●パーティで会った女のコの友好度、ときめき度がアップ
※ときめき度はパラメータ値(容姿、運動)が高いほどアップする割合が大きい

### 外井の告白

クリスマスパーティのときに、伊集院邸の門番をしていた外井から、卒業式のあと告白されてしまうことがある。これは、クリスマスパーティに参加するときのパラメータが、3回とも運動で通過した場合にだけ起きる。このイベントが起きたからといって、女のコから告白されなくなることはないので、安心してほしい。

運動値を上げておくと、あっさり通れる

こんなところまで来て告白しなくても

### 初詣

初詣では、女のコを誘えばときめき度がアップする。神社にお参りをしたときの願いごとによっても隠しパラメータが変化する。恋愛成就を選べば、そのとき選んだ女のコのときめき度がアップする。それ以外の願いごとを選ぶと、主人公のパラメータがアップする。

**初詣で女のコに誘われる条件**

●女のコのときめき度が高い場合

**神様への願いごとによる隠しパラメータの変化**

| | |
|---|---|
| 健康祈願 | ●体調値、運動値がアップ |
| 学業成就 | ●文系、理系学力がアップ |
| 恋愛成就 | ●女のコとのときめき度がアップ |

### バレンタインデー

バレンタインデーでは、隠しパラメータは変化しない。チョコレートをくれた女のコに、ホワイトデーでお返しをすることで、ときめき度がアップするようになっている。ここでは、下の表の条件を満たし、なおかつ女のコに嫌われていなければ、傷心度が上がっていてもチョコレートをもらえる。

**チョコレートをもらえる条件**

| | |
|---|---|
| 義理 | ●女のコの友好度が高い場合 |
| 本命 | ●女のコの友好度、ときめき度が高い場合 |

### ホワイトデー

ホワイトデーでは、バレンタインデーでチョコレートをくれた女のコに、お返しをすることになる。このとき、本命チョコレートをくれた女のコに優先的にあげて友好度とときめき度をアップしよう。義理チョコレートだけだったら、友好度の下がっている女のコにあげて友好度をアップしよう。

**ホワイトデーでの隠しパラメータの変化**

●バレンタインデーで本命チョコレートをくれた女のコにお返しをすると、友好度、ときめき度がアップ
●バレンタインデーで義理チョコレートをくれた女のコにお返しをすると友好度がアップ

### 遊園地

女のコに出会っているのに、デートに誘わないでいると毎年8月に起こるイベント。早乙女好雄、藤崎詩織と下で示した条件を満たした女のコの4人でのダブルデートになる。遊園地で観覧車、ジェットコースター、ゴーストハウスの3つの乗り物に乗る。このとき乗り物に乗った回数によって、友好度と傷心度が変化していく。ここでは藤崎詩織以外の女のコと乗って、友好度を上げておこう。

どっちの女のコと乗るか選択する

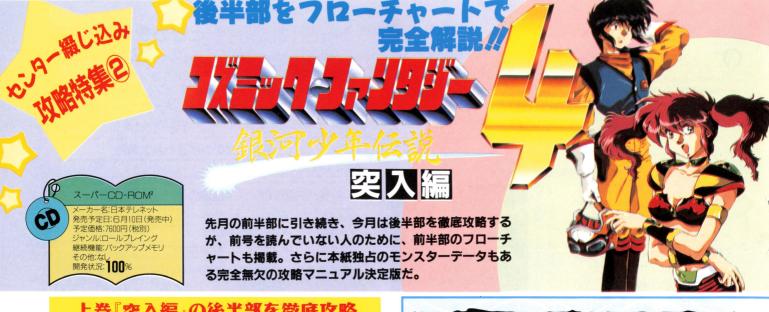
**女のコの隠しパラメータの変化**

| 選択回数 | 友好度 | 傷心度 |
|---|---|---|
| 3回 | アップ | 変化なし |
| 2回 | 少しアップ | 変化なし |
| 1回 | 変化なし | 少しアップ |
| 0回 | 変化なし | アップ |

**ダブルデートに来る女のコの条件**

●優美以外の女のコで、デート回数が少ない女のコ
●デート回数が同じ場合は、電話帳の名前の順番に女のコが登場

スーパーCD-ROM²
メーカー名:日本テレネット
発売予定日:6月10日(発売中)
予定価格:7600円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

**先月の前半部に引き続き、今月は後半部を徹底攻略するが、前号を読んでいない人のために、前半部のフローチャートも掲載。さらに本紙独占のモンスターデータもある完全無欠の攻略マニュアル決定版だ。**

## 上巻『突入編』の後半部を徹底攻略
# サリア姫救出までの道のり

誘拐されたサリア姫を救出するのが目的となる『突入編』。前回は、惑星カザーリンに向かったユウが、カザーリンの城下町で王室秘密諜報員ラスティたちと合流。手がかりとなる洋館に忍び込み、妖鬼のゲンブを倒すところまでを攻略した。今月は、その後のユウたちがカザーリン城に行き、後半部最後の敵、雷のジンブを倒すまでの足取りを、フローチャートと詳しいポイント別攻略で解説していく。

サヤにウリふたつのサリア姫。サヤは彼女の代役を務めることに

前半部最後の敵、妖鬼のゲンブ。火の属性の魔法が効果的

## 2つのパートで構成されたシステム

このゲームはアドベンチャーパートとRPGパートの2つのパートで構成されている。

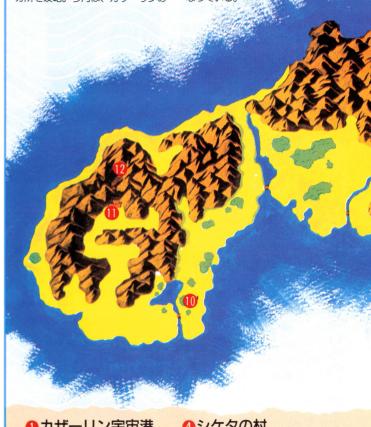
アドベンチャーパートは、ストーリーを把握しやすいようにデジコミ風の内容。ユウの視点でストーリーが展開。コマンドが少ないので簡単にクリアできる。

アドベンチャーパートをクリアすると、今度はRPGパートになる。今回の攻略は、このRPGパートを中心に進めている。

会話はすべて肉声。重要な会話は聞き逃さないように注意しよう

フィールド画面はシリーズ共通。『激闘編』も同じ

## 惑星カザーリン大陸マップ

『突入編』の舞台になる惑星カザーリンの全体マップ。前回は右半分の大陸にある街や村など、全部で8ヵ所を攻略。今月は、カザーリンの城下町を含めた残り5ヵ所を攻略する。マップ中に表示された数字は右のフローチャートに対応するようになっている。

❶カザーリン宇宙港
❷みずうみの村
❸めいぷるの森
❹シケタの村
❺暗闇の洞窟
❻タイトの街

## RPGパートで起こるイベント総チェック

前半部と後半部に起こるイベントは、流れの順序により右のフローチャートにまとめた。前半部の詳しい攻略については、先月号を参照してほしい。後半部に関しては、次のページからポイント別に詳しく攻略しているので参照してほしい。また、ボス戦の攻略についても次のページから紹介している。細かい攻略が不要という人はこのフローチャートのみでトライし、行き詰まったときのみ、次からのページを見てはいかがかな。

⭘イベントクリアの際、ビジュアルが入ることも

⭘ビジュアルは滑らかに動くのだ

❼盗賊のアジト
❽カザーリンの城下町
❾ラマの村
❿ハバールの街
⓫ガルデの砦
⓬鉱山

### RPGパート前半部 攻略フローチャート

**❶カザーリン宇宙港**
・モンドール夫人と出会う

**❷みずうみの村**
・少年ジミーの話を聞く

**❸めいぷるの森**
・めいぷるを倒す

**❹シケタの村**
・村の娘リナの話を聞く

**❺暗闇の洞窟**
・びろびろ草を入手

**❹シケタの村**
・医者にびろびろ草を渡す

**❻タイトの街**
・盗賊に関する情報を収集

**❼盗賊のアジト**
・ペペとカーズを倒す
・カメリアを倒す
・さらわれた娘たちを救出

**❹シケタの村**
・モンドール夫人と合流

**❽カザーリンの城下町**
・モンドール夫人を宿屋に送る
・パブでラスティに会う

**❽城下町の墓場**
・洋館に入る
・ギガトレントを倒す
・妖鬼のゲンブを倒す

後半部に続く

### RPGパート後半部 攻略フローチャート

妖鬼のゲンブを倒す

**❽カザーリンの城下町①**
・カザーリン城に進入

**❾ラマの村**
・モンドール夫人と再会

**❿ハバールの街**
・ニャンと出会う

**⓫ガルデの砦**
・氷霧のニンブを倒す

**❽カザーリンの城下町②**
・王子ミラン、バトンズと合流
・少女マリーと出会う
・教会に向かう
・紅蓮のザンブと戦う

**❽カザーリンの城下町**
・カザーリンの城に向かう
・兵士の話を聞く
・教会に向かう

**⓬鉱山の入口**
・ニャンと別れる

**⓬鉱山内**
・ティーガーを倒す

**⓬鉱山・奥（要塞）**
・サリア姫を救出
・雷のジンブを倒す

ポイント別に解説するイベント攻略法

# 「突入編」最後の敵、ジンブを倒せ

ここでは、後半部攻略フローチャートの手順にそって、ポイント別イベントクリア法を紹介。また、終盤となる鉱山からは、迷うことなくイベントがクリアできるように、ダンジョンマップを掲載している。ボスの能力データも解析しているので参照してほしい。各ポイントの番号は前ページのマップとフローチャートに対応している。

## カザーリンの城下町① —ポイント⑧—

これまでの情報を報告するため、ユウはラスティとカザーリン城に侵入することになる。正面の門は閉まっているので、城の右横にある裏口から侵入しよう。侵入に成功したら、バトンズとの連絡係であるマクリーンを捜し、バトンズを呼んで来てもらう。そこで情報を整理したら、西にあるガルデの砦に向かう。目的地が決まったら砦に向かう。目的地が決まったらいったんアジトに寄り、別れたミリーやパラスと合流する。

城の横にある裏口からユウたちは侵入できる

ラスティの恋人らしいマクリーンが連絡係

## ラマの村 —ポイント⑨—

村の入口にある右の小屋に入り、合言葉を当てると、4つのアイテムが入手できる。なお、合言葉のイベントは、カザーリンの街で歩いている人に占いをしてもらわないと発生しない。

またこの街にある茶屋で、モンドール夫人と再会する。

茶屋は村の入口を左に曲がったことにある

合言葉は「海」、その次は「ブルー」と答える

## ハバールの街 —ポイント⑩—

一度この街に寄らないと、ガルデの砦に行くことはできない。

ガルデの砦に向かうための装備をここで整えよう。ガルデの砦は、炎の属性に弱いモンスターが多く登場するので、火の属性のある剣フレイムファングを購入しておくと戦いが有利に展開できる。

またこの街では、ニャンと出会うことができる。ニャンは、宿屋で商売をしているので、武器屋にない武器が購入できる。

街に入るとニャンの興行を見ることができる

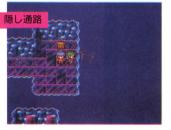
ここでは「爆裂ニャンたたき」を遊べる

## ガルデの砦 —ポイント⑪—

ガルデの砦は、氷霧のニンブの幻術により、ダンジョンと化している。ダンジョンには、仕掛けと隠し通路が…。仕掛けは、丸い柱が2本立っている間を調べるものと、丸い穴のある床を踏むものの2種類。隠し通路は、通路の淵が切れている。この3つに気をつかえばダンジョンで迷うことはない。

ダンジョンは奥まで進むと幻術が解け、ニンブのいる場所まで行くことができる。ニンブを倒したら、ニャンとミリーとともにカザーリンに向かう。

このスイッチを押すと、どこかの場所の壁が壊れ、新しい道が開ける

ユウたちの前にある黒い丸がある床を踏むと、右への通路ができる

隠し通路は、壁の淵が少し切れているので、画面を良く見ると分かる

幻術によるダンジョンを抜けるとニンブのところまではスグだ

## BOSS 氷霧のニンブ

一度倒すと変身して強くなる氷のニンブ。水の属性には強いが、火の属性には弱い。火の属性を持つ武器や魔法で戦えばすんなり勝てるはず。続けて戦うことになる変身後のニンブもやはり水に強く、火に弱い。しかし、HPがかなりアップするので、火の大魔法フレイムを味方にかけ、合体攻撃で強烈なダメージを与えるのが有効だろう。また、敵からの攻撃はサイコバリアが効果的だ。

攻撃力はあまり高くないので、すんなり倒すことができるハズだ

変身後のニンブはHPが高いだけ。火の魔法を連発すれば楽勝だ

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 変身前 | HP | 1500 | 攻撃力 | 140 | 素早さ | 98 |
| | MP | 999 | 防御力 | 84 | 抗魔力 | 55 |
| | 所持金 | 1000 | 経験値 | 500 | 宝 | なし |
| 変身後 | HP | 3500 | 攻撃力 | 150 | 素早さ | 100 |
| | MP | 999 | 防御力 | 84 | 抗魔力 | 58 |
| | 所持金 | 5000 | 経験値 | 1000 | 宝 | なし |

## カザーリンの城下町② —ポイント⑧—

ここからはプレイヤーが操るキャラクタがサヤになる。

まず、ミランとバトンズを仲間にするために彼らを探す。ミランは右に行く途中の部屋に、バトンズは1階の左下の部屋にいる。彼らを仲間に加えたら、城の地下にある宝物庫に向かい、装備を整える。一度城内を出ると、城には二度と戻れないので注意すること。城外へは、ユウとラスティが侵入した扉と正面玄関から脱出できる。

正義の少女サヤが活躍

まずはミランとバトンズを仲間に加えよう

脱出前には必ず宝物庫によって装備の充実を

## 教会に向かうには…

城を出たら、まずは教会に向かう。すると、女のコの声が聞こえてくる。街の右上に行き、女のコに話しかけよう。これにより、教会に行くことができる。女のコは、一度教会に向かわないと現れない。

思わぬアイテムを見つけることもできる

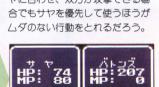
まず、町の左にある町外れの教会に向かう

すると、今までいなかった場所に女のコが…

### ムダのない戦闘を心がける

行動メーターを採用したリアルタイムバトルとなり、素早い判断や操作が必要になった戦闘。ムダな行動をとらないためには、行動カメーターの溜まるスピードなどを把握し、操作する必要がある。

たとえばサヤとバトンズの場合、1回の戦闘が終わるまでの行動回数が、サヤが約4回なのに対し、バトンズが約2回でミスが多い。このことから、常にコマンドはサヤに合わせ、双方が攻撃できる場合でもサヤを優先して使うほうがムダのない行動をとれるだろう。

たとえばこの状態で、サヤが攻撃し、メーターをゼロにしても…

バトンズのメーターを抜かし、サヤのメーターは満パンになる

## ザンブと戦う

教会についたら、女のコを母親に渡し、町の人たちから話を聞く。教会にいる人たち全員と話し終えたら出口に向かう。すると、この騒ぎの張本人である紅蓮のザンブが現れる。ここで、ザンブとの戦いになるが、イベントの流れで必ず負けてしまう。全滅してもゲームオーバーにはならない。

ひと通り会話を交わしたあとに出口に向かうと、ザンブが登場する

## ユウたちが到着

サヤがザンブによっていたぶられているころ、ユウたちはカザーリンに到着する。ユウはそのことを知らないので、いきなり教会に向かうことはできない。まずはサヤたちが教会に向かったという情報を集めよう。この情報は、一度城に向かうと現れる兵士によって入手できる。兵士は町の右にいる。

3人乗りのバイクで、カザーリンについたユウ、ニャン、ミリー



カザーリン城に向かうと次のメッセージが出る。城には入れない

すると、町の右に倒れている兵士が現れる。彼から情報を入手しよう

## BOSS 紅蓮のザンブ

ザンブは、ガルデの砦で倒したニンプとは逆に、火に強く、水に弱い。水の属性を持った武器、あるいは魔法による攻撃が有効。だが、ニンプのようには簡単に倒せない。それは、ザンブが170ぐらいのダメージを与える攻撃を全体にしかけてくるからだ。ザンブと戦う場合、必ずサイコシールドを張り、敵の攻撃を遮断しておこう。そうすれば、ほとんどダメージを受けることはない。



ザンブは、強烈な攻撃をパーティ全体に与える。なかなか強敵

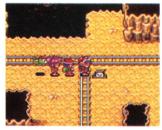
サイコシールドを張ってザンブの攻撃を跳ね返すことができる

| HP | 5000 | 攻撃力 | 160 | 素早さ | 108 |
|---|---|---|---|---|---|
| MP | 999 | 防御力 | 88 | 抗魔力 | 60 |
| 所持金 | 5000 | 経験値 | 1200 | 宝 | なし |

## 鉱山の入口　―ポイント⑫―

ここのモンスターは攻撃力が高い。アルジャーノン号内のマザーに話しかけ、セーブしておくと、パーティが全滅しても安心。

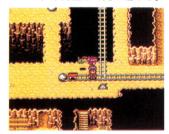
ここからは、トロッコを使用しないと先には進めない。トロッコは、ポイント切り替えを動かすことで違う場所に行くことができる。

⇧アルジャーノン号のマザーに話しかけるとセーブすることができる

⇧トロッコの先には、必ずといっていいほど、ポイント切り替えがある

## 鉱山内　―ポイント⑫―

鉱山内は、カギのかかっている扉がある。まずはマップEの右上に行き、カギを手に入れる。

しかし、カギを使っても開かない扉がマップFの上にある。この場合、㋕の上にあるトロッコまで戻り、それに乗り込む。すると、イベントが発生して先に進める。

⇧マップFの上にあるカギでも開かない扉。いったん戻ろう

⇧㋕の上にあるトロッコに乗る。このとき、ポイント切り替えは左

## 最終決戦の舞台のマップを大公開

鉱山の入口から要塞までをマップで攻略。AからOまでのマップは、ユウたちがたどる順番に対応している。また、マップ上のカタカナは、マップ間のつながりを示している。

鉱山内へ

マップC　イ　ウ

マップB　イ　ア

マップA　ア

鉱山の入口

マップF　コ　シ　サ　ク　キ　ケ　カ

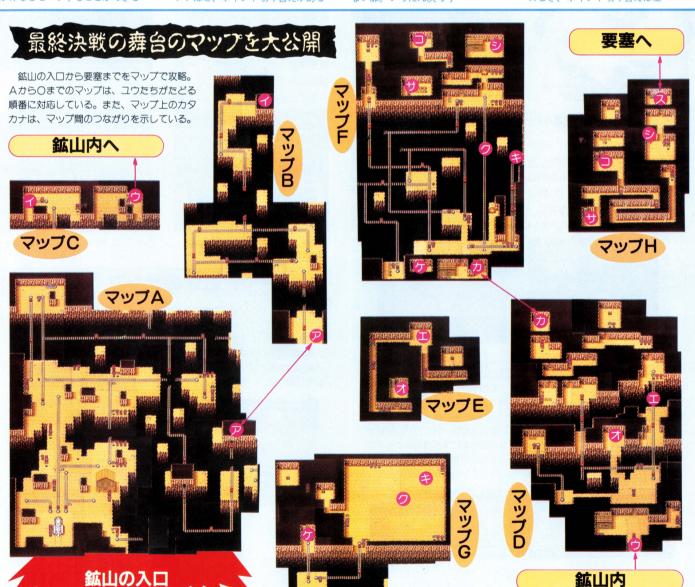
マップE　エ　オ

マップG　キ　ク　ケ

要塞へ

マップH　ス　シ　コ　サ

マップD　カ　エ　オ　ウ

鉱山内

## 鉱山・奥（要塞）　―ポイント⑫―

要塞は、バリアによって通れない扉や、ＩＤカードがないと先に進めない場所がある。これらの問題をクリアしながら、まずはマップNに行き、サリア姫を救出する。救出に成功したら、マップOの場所に行き、雷のゲンブを倒す。

バリアを解除する機械は、要塞に数個存在する

マップJの右上の部屋の男からIDカード入手

マップNの一番右の部屋にサリア姫がいる

## IDカードを手に入れる

ＩＤカードは4つある。１つはマップJの右上の部屋から、あとの3つは、ロボットを倒したあとの残骸から入手できる。マップLの上にいるロボットと、マップMの右上にいるロボット、マップNの右いるロボットが持っている。

サリア姫救出後、マップNのロボットを調べると…

## BOSS ガンズティーガー

サリア姫の部屋を見張っているガンズティーガー。防御力が高いので、少しずつ体力を奪っていく戦法になる。効果的な攻撃は、２段階までに溜めた攻撃魔法。このとき、風の属性以外の魔法は通用しないので注意すること。

ガンズティーガーは、ダメージが重なると、装甲が外れる。装甲が外れたガンズティーガーは、武器による攻撃が有効になってくる。

防御力が高いが、あまり攻撃力は低いようだ。あせらず行動メーターを２段階まで溜めよう

| HP | ? | 攻撃力 | 160 | 素早さ | 100 |
|---|---|---|---|---|---|
| MP | ? | 防御力 | 120 | 抗魔力 | 50 |
| 所持金 | 5000 | 経験値 | 1000 | 宝 | なし |

## BOSS 雷のジンプ

『～突入編』最後の敵ジンプ。その名の通り、雷の属性を持つ攻撃には強い。

変身前は、サイコシールドを張り、武器や魔法で攻撃すれば、比較的簡単に倒せるハズ。

しかしジンプは変身後、サイコシールドのようなバリアを張ってくる。バリアを張っている最中は魔法やもんもの特殊攻撃は通用しないので注意する。もちろんこちらもサイコシールドを張り、ジンプの攻撃に備える。気をつけることは、サイコシールドの効き目が切れたとき、すぐに次のサイコシールドを張れる準備をすること。そうしないと大ダメージを受けてしまう。この戦いは持久戦必死。

サリア姫は攻撃力が低いので、サイコシールドをいつでも張れるような状態にしておこう

変身後のＨＰなどは秘密だが、かなり強いので持久戦になる

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 変身前 | HP | 2500 | 攻撃力 | 180 | 素早さ | 120 |
| | MP | 999 | 防御力 | 110 | 抗魔力 | 60 |
| | 所持金 | 10000 | 経験値 | 2000 | 宝 | なし |
| 変身後 | HP | ? | 攻撃力 | 180 | 素早さ | 130 |
| | MP | ? | 防御力 | 120 | 抗魔力 | 55 |
| | 所持金 | 10000 | 経験値 | 1000 | 宝 | なし |

## リアルタイムバトルを有利に進める

# 後半部モンスター完全攻略データ

先月に引き続き、モンスターのHPやMP、苦手とする属性や効かない属性などを表したモンスターデータを掲載。今月は、RPGパート後半部に登場するザコモンスター全85体を、前回同様検索しやすいようにアイウエオ順に並べた。利用の仕方は、戦闘時のコマンド選択時に時間が止まるので、その間にこのリストでモンスターを検索。苦手な属性を知り、戦いを有利に進めてほしい。後半部のモンスターは、前半部より強くなっているので、魔法を出し惜しみせず、ガンガン使っていこう。なお、弱点のない敵に関しては、属性の関係ない攻撃魔法ユウのサイキックボムが有効だろう。

## 戦闘のコツ　ダメージを少なくする戦い方

モンスターの弱点を攻撃するのが戦闘を有利に進める一つの手段。なおかつ、なるべくダメージを受けない戦法が身につけば、より戦闘を有利に運ぶことができる。

モンスターはだいたい何種類かが群れを成して現れる。その中にはズバ抜けた攻撃力を持ったモンスターがいる場合が多い。ダメージを少なくする戦法とは、攻撃力の高いモンスターを見抜き、先に倒すこと。そうすれば、おのずとダメージが少なくなってくるはず。

⬆この中では、100近いダメージを与えてくるのはドクターバーニンだけ。あとは20以下の攻撃力

## カザーリンの城下町から登場する 全85体のモンスター

例

| モンスター名 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ 弱点 | × 耐性あり | 入手できる宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

| モンスター名 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ 弱点 | × 耐性あり | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アイスアーマー | 240 | 50 | 30 | 58 | — | 水 | なし |
| アイスウォーリア | 240 | 50 | 60 | 64 | 火 | 水 | バトルアックス |
| アイスエレメン | 180 | 50 | 18 | 28 | 火 | 水 | 氷のかけら |
| アイスバトラー | 220 | 50 | 50 | 58 | 火 | 水 | バトルアックス |
| アイスハンズ | 100 | 50 | 12 | 16 | 火 | 水 | 氷のかけら |
| アイスマン | 150 | 40 | 30 | 40 | — | 水 | 氷のオーブ |
| イェティ | 180 | 50 | 28 | 28 | — | 水 | 薬草 |
| イビルウィング | 88 | 24 | 24 | 19 | — | — | なし |
| ヴァンプマイナ | 160 | 48 | 34 | 52 | — | 雷風 | 魔法の羽 |
| ヴァンプラス | 180 | 48 | 32 | 54 | — | 雷風 | 風のオーブ |

| モンスター名 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ 弱点 | × 耐性あり | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エレキラー | 198 | 36 | 50 | 42 | — | 雷 | なし |
| エレクトアイ | 180 | 50 | 40 | 46 | — | 雷 | ハデスの光 |
| オーブングリラー | 245 | 50 | 78 | 65 | — | — | なし |
| ガーディアン | 250 | 50 | 30 | 66 | — | 雷風水火 | なし |
| ガードシステムA | 50 | 50 | 30 | 33 | 雷水 | — | なし |
| ガードシステムB | 50 | 50 | 30 | 33 | 雷水 | — | なし |
| ガードシステムC | 60 | 50 | 30 | 32 | 雷水 | — | なし |
| ガードティーガー | 500 | 0 | 180 | 250 | 雷 | 風 | なし |
| ガブリエール | 180 | 64 | 50 | 44 | — | — | なし |
| キラーボーイ | 128 | 24 | 40 | 35 | — | — | なし |

| モンスター名 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ 弱点 | × 耐性あり | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クールシェフ | 240 | 64 | 74 | 64 | — | — | なし |
| クールビューティー | 90 | 48 | 26 | 28 | 火 | 水 | 回復の水 |
| クールマン | 150 | 32 | 100 | 100 | 雷水 | — | 氷のかけら |
| クラヴラー | 180 | 24 | 36 | 44 | 火 | — | 月の滴 |
| グランパス | 108 | 24 | 40 | 20 | — | — | なし |
| グレール | 80 | 50 | 16 | 16 | 火 | — | なし |
| ゲドフライ | 120 | 50 | 18 | 36 | — | — | なし |
| ザーボルテス | 230 | 36 | 60 | 60 | — | 雷 | 回復丹 |
| サイクロップ | 200 | 50 | 35 | 38 | 雷 | — | なし |
| サラマンドラン | 220 | 50 | 50 | 48 | 水 | 火 | 火のオーブ |
| サンダーヴォルフ | 220 | 48 | 54 | 68 | — | 雷 | 風のオーブ |

| 名前 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ | × | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サンダービースト | 250 | 54 | 55 | 56 |  | 雷 | なし |
| サンドストーム | 78 | 50 | 12 | 17 |  | 風 | なし |
| スウァーリー | 84 | 220 | 14 | 16 |  | 水 | なし |
| スカルナイト | 180 | 36 | 72 | 66 |  | 雷風水火 | なし |
| ストーンウィズ | 200 | 64 | 120 | 120 |  |  | 雷鳴の杖 |
| スニアボーイ | 180 | 48 | 60 | 42 |  | 水 | 氷の剣 |
| スノービースト | 200 | 50 | 36 | 36 | 火 | 水 | なし |
| スノーボ | 60 | 50 | 8 | 30 | 火 | 水 | 氷のかけら |
| スプラ | 98 | 32 | 28 | 28 | 火 | 水 | なし |
| ダークウィング | 108 | 24 | 28 | 42 |  |  | 魔法の羽 |
| ダークリザードン | 240 | 36 | 40 | 64 |  | 雷 | 風のオーブ |
| デーモブレイズ | 220 | 64 | 42 | 68 | 水 | 火 | 太陽の剣 |
| ティーガー | 700 | 0 | 250 | 240 | 雷 | 風 | Lグレネード |
| デュアドラゴ | 200 | 64 | 100 | 100 | 水 | 火 | 回復丹 |
| ドクターバーニン | 160 | 40 | 32 | 42 |  | 火 | 炎の杖 |

| 名前 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ | × | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ニクシー | 80 | 40 | 16 | 20 |  | 水 | なし |
| ネオ・ティーガー | 500 | 50 | 300 | 270 |  | 雷 | なし |
| バーニアン | 260 | 50 | 70 | 58 |  |  | なし |
| バーニングキラー | 178 | 40 | 0 | 100 | 火 |  | なし |
| バーンナイト | 220 | 28 | 60 | 60 | 水 | 火 | なし |
| バイオモンスター | 440 | 50 | 40 | 88 | 火 |  | なし |
| バックドラフト | 168 | 50 | 22 | 28 | 水 | 風火 | 星の滴 |
| バビデー | 88 | 36 | 64 | 18 |  | 風 | なし |
| ヒートビースト | 220 | 50 | 36 | 38 | 水 | 火 | 太陽の滴 |
| 氷結魔神 | 200 | 40 | 50 | 54 | 火 | 水 | 氷の剣 |
| 氷龍騎士 | 180 | 24 | 40 | 48 | 火 | 水 | 氷の剣 |
| ファイアストーム | 188 | 50 | 18 | 28 | 水 | 火 | 炎のオーブ |
| ファイアスピン | 180 | 50 | 50 | 43 | 水 | 火 | 氷のオーブ |
| ファイアボール | 80 | 220 | 16 | 21 | 水 | 火 | 炎のかけら |
| フィッシャー | 120 | 32 | 60 | 30 | 火 | 水 | なし |

| 名前 | HP | MP | 所持金 | 経験値 | ○ | × | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| プラズマジャン | 250 | 128 | 60 | 64 |  | 雷風 | Hグレネード |
| フリーズィ | 84 | 50 | 16 | 18 | 火 | 水 | 氷のオーブ |
| フリーズラー | 168 | 50 | 100 | 100 | 火 | 水 | 氷のオーブ |
| ブリザー | 150 | 50 | 12 | 24 | 火 | 風水 | 氷のかけら |
| フレイマン | 180 | 50 | 28 | 38 | 水 | 火 | 炎のかけら |
| フレイモス | 120 | 50 | 22 | 29 | 水 |  | 魔法の羽 |
| ホワイトウィドウ | 220 | 32 | 32 | 38 | 火 | 水 | 氷のオーブ |
| ホワイトファング | 180 | 50 | 32 | 40 |  | 水 | 回復丹 |
| マグマン | 240 | 50 | 26 | 45 | 水 | 火 | なし |
| マンドラゴラン | 90 | 54 | 30 | 24 | 雷火 |  | なし |
| ミーアキャット | 160 | 50 | 60 | 38 | 水 |  | なし |
| ミステリアロジィ | 100 | 50 | 40 | 28 | 雷火 |  | なし |
| ムーヴィンアイ | 250 | 128 | 150 | 80 | 雷 |  | なし |
| メガディス | 280 | 256 | 88 | 150 |  | 雷風水火 | なし |
| メタモデーモン | 250 | 128 | 100 | 120 | 雷 |  | なし |

| 名前 | 所持金 | HP | MP | 経験値 | ○ | × | 宝 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メルディス | 18 | 220 | 0 | 42 | 火 | 水 | なし |
| ラーヴァハンズ | 12 | 110 | 50 | 18 | 水 | 火 | 炎のかけら |
| ラーミアン | 60 | 240 | 36 | 50 | ―― | ―― | 星の滴 |
| ライトニングス | 64 | 188 | 80 | 51 | ―― | 雷 | なし |
| リスキーローズ | 100 | 180 | 64 | 80 | ―― | ―― | なし |
| レッドアーマー | 60 | 260 | 50 | 88 | ―― | 雷風水火 | なし |
| レッドスネーピオ | 40 | 100 | 64 | 26 | ―― | 火 | なし |
| ロックウォッチャ | 100 | 100 | 50 | 100 | 火 | 水 | 氷のかけら |
| ロックマン | 80 | 200 | 0 | 98 | ―― | 風水火 | ゴルゴナの涙 |

# 本紙独占 ウルテク特集

このシリーズではおなじみとなったパスワード入力のウルテクをはじめ、ニャンがボロボロになるウルテクなどを掲載した、本誌独占ウルテク特集。攻略にはあまり役立たないウルテクだが、知って得すること間違いなし。コズミックファン必見のウルテクの数々を紹介するぞ。

## パスワード入力によるウルテク

ゲームスタート時の登録画面で、次のようなパスワードを入力すると、爆裂ニャンたたきで遊べたり、ビジュアルが自由に見られたりする。

「ニャンたたき」のパスワードは、RPGパートで遊ぶことができる爆裂ニャンたたきの練習モード。高得点を出してもアイテムはもらえない。

「LASER」は、アドベンチャーパートを抜かし、いきなりRPGパートから遊ぶことのできる。

「ニャンのしっぽ」は、ビジュアルと音楽、効果音のデバックモード。ビジュアルは、RPGパートにあるものだけで、アドベンチャーパートのビジュアルは見ることはできない。

「VER1」は、バージョン違いのときに現れる警告画面を見られる。

### 「ニャンたたき」を入力

ハバールの街に行かなくても、これで爆裂ニャンたたきができるぞ

### 「LASER」を入力

アドベンチャーパートが嫌いな硬派なキミにオススメのウルテク

### 「ニャンのしっぽ」を入力

サヤのこんなHなシーンの数々を好きなだけ見ることができるぞ

### 「VER1」を入力

サヤが「スーパーCD-ROM²」ですとお知らせしてくれるのだ

## ライアの下着姿が見れる

ライアの下着姿を見ることができる、ちょっとうれしいウルテクを紹介しよう。まず、アドベンチャーパートでライアのいる秘書室に行く。そこで、ライアに話しかけてから5回ライアを調べる。すると、ユウのサイキックにより、ライアの服を透視することができる。なお、このウルテクは一度だけしか使用できない。チャンスを逃さないようにしよう。

アドベンチャーパートは、途中でセーブすることはできない。ライアの下着姿をもう一度みたいエッチな人は、始めからやり直さないと見ることはできないぞ。

この画面でライアを5回調べる

### ライアを5回調べる

サイキックの力を目覚めさせるユウ。その瞳にはやましき光が…

ライアの服が透けて見える。サヤの一回りはムネが大きいぜ

## ニャンがボロボロになる

RPGパートの爆裂ニャンたたきのとき、下の画面になったら、セレクトボタンを押す。すると、ニャンの顔がボロボロの姿になる。このウルテクは、パスワード入力による爆裂ニャンたたきでは使用できない。

ニャンたたきが始まるこの画面で行う

### セレクトボタンを押す

するとニャンが血まみれになるぞ

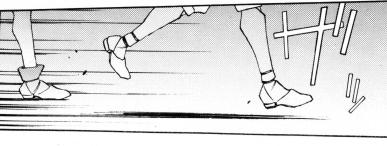
パシュッ

オオオッ

キュイイイ

兄さん!!
そんな…

ザッ

もう…
イテテ…
シュウウ

●1ページ、1ページ、精根を込めて描き上げる近藤先生は、もうダウン寸前!! そんな先生に活力を与える、励ましのお手紙を!!

**あて先**

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンファン「ザナドゥファンレター」係

オヤジは
オレに未来を
くれたんだ…
オレはその未来を
駆け抜けた…
悔いはない…

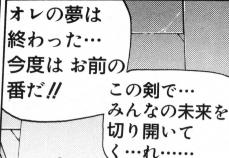
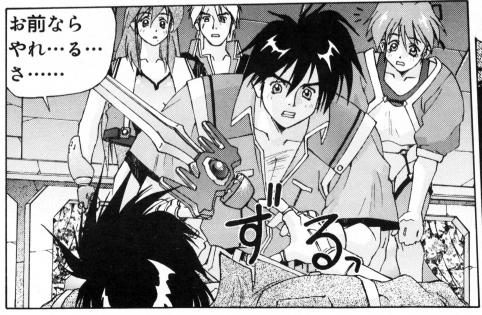
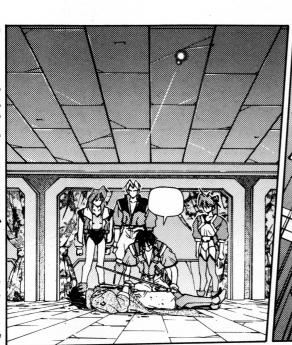
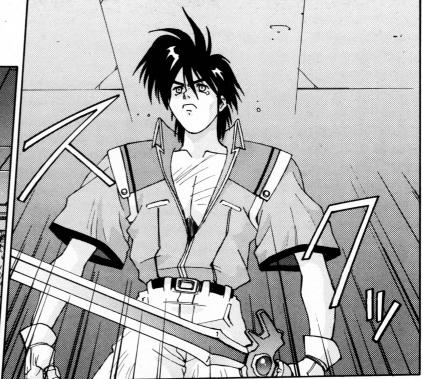
オレの夢は
終わった…
今度は お前の
番だ!!

この剣で…
みんなの未来を
切り開いて
く…れ……

約束も
果たせたしな…
満足だ…
アリオスの
未来は
お前が守って
やれ…

く…

お前なら
やれ…る…
さ……
ずるっ

ついに復活するドラゴンスレイヤー！ 次回、最終回を迎える9月号は7月30日発売!!

ありがとう
メディア

でも私は…
その為に
生まれて
来たのだから

ソフィア…

ソフィアァ!!
アリオス…
あなたは
神の末裔…
女神を愛したが故に
天界を追われた…
風の神のね…
忘れないで…
女神が…
そして
総ての風が
あなたと共に
あることを!!

ササッ
アリオス・・・
あたし・・・

ソフィアの心を宿し
聖剣ドラゴンスレイヤー復活!!
次回、感動の最終回!!
ソフィアの…
ソフィアの
生命が…
吸われていく…
◆つづく

# INFO SCRUM

## 好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

# インフォスクラム

HARD　NEO・GEO

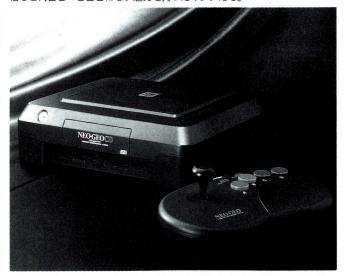
ウワサのCD-ROMマシンついに登場

## NEO・GEO CD

去る6月2日に幕張プリンスホテルでSNKによる記者発表会が行われ、CD-ROMマシン、NEO・GEO CDが4万9800円(税別)で9月9日に発売されることが正式に発表された。以前から、NEO・GEO用にCD-ROMを使用したマシンを開発しているとウワサされていたが、CD-ROM専用ハードだったとはちょっとオドロキだ。

CD-ROMを使用するということで、誰もが関心のあるのはデータを読み込む際のアクセスタイムだろう。NEO・GEO CDでは、データを読み込むRAMに54メガビットもの大容量が搭載されて、50メガビット程度のソフトならBGMのアクセスのみで今までと同様、快適にプレイできるぞ。さすがに100メガを越える『サムライスピリッツ』などのソフトは、新しいデータを読み込む際に10秒前後のアクセスタイムがあるのは仕方がないかな?　しかし、『龍虎の拳2』など数タイトルは、CDの生音を収録できる特性を生かして音源をグレードアップしたBGMでプレイできるのだ。

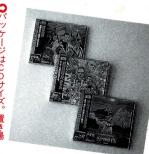
なお、性能は従来のNEO・GEOと同等だが、メモリーカードが使えなくなった。そのかわりに4倍の容量を持つ64KビットのS-RAMを搭載しているので、大量のデータを必要とするRPGなどがバンバン登場してくるかもね。

従来のROMカートリッジは残念ながら使用できないが、低価格なソフト価格などNEO・GEOにない魅力を持ったマシンだぞ。

⇧かなり重厚なスタイル。添付のコントローラはパッドになるかもしれないとのこと

### 同時発売タイトルは全24本

本体と同時発売予定のソフトは、現在発売中のタイトルをCD-ROM化した24本がラインナップされている。低価格でのソフト供給を実現し、従来のROMカートリッジとくらべて約3分の1。具体的には、50メガビット前後の旧タイトルは4800円。『サムライスピリッツ』など、100メガショックシリーズは7800円の価格でリリースされる予定。今回発表になった24タイトル以外にも、現在ROMカートリッジで販売されているタイトルをCD-ROM化していくそうだ。また、サードパーティからも続々と発売されていくぞ。

⇧いままでは3万円近かったソフトが安価で入手できるのが最大の魅力

⇧パッケージはCDサイズ。置き場所にも困らないのだ

### NEO・GEO CD対応ソフト一覧

| | |
|---|---|
| 得点王2 | 餓狼伝説 |
| トップハンター | ロボアーミー |
| 龍虎の拳2 | バーニングファイト |
| 餓狼伝説SPECIAL | ASOII |
| サムライスピリッツ | ゴーストパイロット |
| 餓狼伝説2 | リーグボウリング |
| 龍虎の拳 | ジョイジョイキッド |
| キングオブモンスターズ2 | ザ・スーパースパイ |
| ベースボールスターズ2 | トッププレイヤーズゴルフ |
| ラストリゾート | 麻雀狂列伝 |
| ミューテイション・ネイション | ベースボールスターズ プロフェッショナル |
| フットボールフレンジー | NAM－1975 |

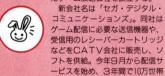
# NEWS あ・ら・か・る・と

グッズ

コナミの名作『SNATCHER』のスタッフが再結集して制作した、『POLICE NOTES』が発売される。内容は近未来を舞台にした、SFハードボイルドアドベンチャー。最近、こだわりを見せるコナミだけに大きな期待がもたれるところ。PC−9821版が7月に発売されるとのこと。3DOでも発売の予定で今年中にはパイロット版が発売される。

●

ニュース

セガは伊藤忠商事など大手商社と共同出資して、CATVを使ったゲーム放送会社を設立する。新会社名は「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」。同社はゲーム配信に必要な送信機器や、受信用のレシーバーカートリッジなどをCATV会社に販売し、ソフトを供給。今年9月から配信サービスを始め、3年間で10万世帯に受信をめざすとのこと。

●

OVA

劇場版「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」から10年。河森正治監督や板野一郎氏が再び参加したOVA「マクロス プラス」が発売される。前作の世界観を引き継がず、別の世界での話になっている。今回、OVAとしては初めて戦闘シーンにCGを、本格的に使用。劇場版アニメ並みのクオリティとのこと。なおビデオの発売は8月25日の予定だ。

●

ニュース

セガはNECと共同で、パソコン通信ネットワークを使った通信カラオケサービスを始める。両社は身近なカラオケを皮切りに、パソコンネットを利用したサービスを共同で展開していく。NECは同社の通信ネット「C&C−VAN」を提供し、セガのデータベースから電話回線などを使用してソフトを送信する。受け側の端末にはセガサターンを使用する。

●

グッズ

バンダイがゲーム機ともCDプレイヤーとも一線を画するインタラクティブプレイヤーを発表。そのプロジェクト名は「BA−X」。旭化成工業が開発した画像伸長LSIを搭載しておりフルカラー、フルサイズの画像処理や、画面の高速切り替えなどの機能に優れている。また、ポータブルCDプレイヤーとしても使用可能。今秋発売で予価2万9800円の予定だ。

---

MOVIE / NEWS

## 最新SFX技術のヤマタノオロチの動きは必見
## 『ヤマトタケル』

『古事記』のなかでも、普遍のヒーロー性を持つ〝ヤマトタケル〟の伝承をもとにした映画『ヤマトタケル』が、全国東宝系で7月9日（土）から公開されるぞ。監督は『ゴジラVSメカゴジラ』などを手掛けた大河原孝夫さん。特撮技術は、ゴジラでコンビを組んでいた川北紘一特技監督が監修するのだ。

世界を闇の支配下に置こうと企む邪神ツクヨミを復活せんとたくらむ者がいた。そんな時に生まれたヤマトタケル（高島政宏）は、邪悪と戦う力を持った神の戦士だ。成人した彼に、クマソタケル成敗の命が下される。その旅のうちに出会った、美しい妖術使いの巫女（沢口靖子）、彼女もタケルと同じく邪悪と戦う力を持った神の戦士だった。巨大な八つ首竜ヤマタノオロチと化したツクヨミが地球に迫る。タケルたちは勝つことができるのだろうか…。また同じく東宝から『ヤマトタケル』がスーパーファミコンでゲーム化される。脚本・設定に真・女神転生の西谷氏を迎え、独自の世界観をもったゲームにすべく鋭意制作中。

設定に真・女神転生の西谷氏が加わったスーファミ版ゲーム

ウツノイクサガミとヤマタノオロチとの激闘。最先端のSFX技術の結晶なのだ

---

VOICE ACTORESS / CD

## 井上喜久子さんがエンディングを歌う
## 『スタートリング オデッセイII』

『スタートリング オデッセイII』と同時に、井上喜久子さんが作詞して歌うエンディングテーマのCDが発売されるぞ。井上さんいわく「曲だけでも素晴らしいものだったので、イメージを崩さないようにするのが大変でした。でもいい曲に仕上がったと思いますので、一人でも多くの方に聴いて頂きたいです」とのこと。キングより10月21日発売。

6月5日におもちゃショーのNECブースでイベントが行われたのだ

最近、ゲームをやり始めたという井上さん

CD

## 椎名へきるちゃん　初のソロアルバム
## 『Shiena』

いまだ人気上昇中の声優・椎名へきるちゃん。彼女の初のソロアルバムが発売されるぞ。今回のアルバムはさわやかな夏をイメージしたものになっている。「デビューして1年で、ソロアルバムなんてまるで夢のようです。わからないことだらけで、手さぐり状態でしたが、最高のものにしていこうとガンバりました」というへきるちゃん。

このアルバムは6月21日発売で、価格は2800円（税込）。

発売は、ソニーミュージックエンタテインメント

へきるちゃんの楽しそうなレコーディング中の風景

---

NEWS / TOPICS

## コップ一杯の水を大切に
## 三鷹市・水道部 ナコルルポスター

毎年、アニメのキャラを用いたポスターを制作して、話題を呼ぶ東京・三鷹市水道部。今年は、SNKの『サムライスピリッツ』からナコルルが選ばれた。ゲームのキャラが公共機関の広報素材で使用されるのは初めて。ポスターの原画はアニメの『ロードス島戦記』で有名な結城信輝さん。ポスターは国民年金用のものと2種類作成され、それぞれ静と動を表した素晴らしいモノに仕上がっているぞ。三鷹市水道部の担当者の方は、「現在、あまりにも無意識に使用されている〝水〟というものを、少しでも意識していただければ」とのこと。

淡く素晴らしい色彩を、カラーで見せられないのがとても残念

同時に制作された国民年金のポスター。とても数が少なく貴重

## AV

# ゲーム関連のAVソフトの最新情報をお届けするコーナー。暑い夏には、クーラーの効いた部屋でAV浴はどうかな。

### CD 極上パロディウス！

キング
7月2日
2800円(税込)

ゲームセンターで大好評活躍中の『極上パロディウス』。その音楽を集めた音楽CDだ。

おなじみクラシックの名曲などを明るくテンポのいい感じにアレンジしている。キャラクタのひかるちゃんとあかねちゃんたちが、ドラマや可憐な歌声で楽しませてくれるぞ。歌もドラマも極上の逸品だ。

### CD パーフェクトコレクションイースIV The Dawn of Ys Vol.3

キング
発売中
3000円(税込)

ゲームに収録された音楽すべてをアレンジして収録する、この『パーフェクトコレクションイースIV』も、Vol．3でついに完結。PC版のアレンジを担当した米光亮さんが、アレンジを施している16曲と、ゲーム収録作以外のボーナストラックとして、米光さんによるスペシャルメガミックスを収録。

### CD ツインビーPARADISE VOL.6

キング
発売中
2800円(税込)

文化放送でオンエアされていたステレオドラマ『ツインビーPARADISE』のCD化第6弾。21話から24話の最終回までを収録している。ショートダイアリーはライト編を収録。なお幻の25話を収録した特製CDが当たるキャンペーンを実施中。詳しくはこのシリーズVol．1から6を調べてみてね。

### CD プリンセスミネルバ

NECアベニュー
発売中
2800円(税込)

PC版も発売され、好評のプリンセスミネルバの音楽CDが登場。今回ニューアレンジの5曲、PC版のオリジナル曲を23曲も収録。さらに、幻のボツになった6曲までも収録している。親衛隊に声を当てていた声優さんたちのボイスコレクションも4トラック収録。購入特典のオマケ、着せ替えミネルバ付きだ。

### CD 美少女戦士セーラームーン

フォルテ
7月21日
1000円(税込)

PC版『～セーラームーン』オリジナルのオープニングとエンディングを収録したシングルCD。三石琴乃さんをはじめとするセーラー戦士の5人の歌声をゲーム発売前に楽しめるぞ。PC版が出るまで、これを聴いてガマンしようね。

### CD ゼルダの伝説　サウンド&ドラマ

ソニーミュージック
発売中
3800円(税込)

ファミコンの人気シリーズ『ゼルダの伝説』のオリジナルの曲をすべて収録し、その中の名曲をシンセオーケストラアレンジを施して収録。緑川光さん、國府田マリ子さんらによるイメージドラマを収録。ブックレットにはオリジナルスコアや開発者のコメントも掲載。オマケにトライフォースステッカー付きだ。

### CD たくさん　へべれけ

データムポリスター
発売中
2500円(税込)

サンソフトが誇る人気アクションゲーム『へべれけ』から最新作の『すごいへべれけ』の音楽をあつめたCD。オリジナルの曲はもちろん、SEコレクションまで収録。オマケに、かないみかさんのオーチャンの留守電メッセージ入り。他にファミコンの名作『ギミック』の音楽も同時収録されている。

### VIDEO アイドル防衛隊ハミングバード'94夏

東宝ビデオ
発売中
5500円(税込)

原作／吉岡平　キャラクターデザイン／柳沢まさひで

戦闘機に乗ったアイドル、取石5姉妹の歌って踊れるアイドル防衛隊「ハミングバード」の活躍を描く第2弾。今回は、アイドルたちの祭典・水着大会を舞台に、今回初登場のライバル・フィーバーガールズとのバトルを繰り広げるぞ。

---

**ニュース**

セガは同社の人気キャラクター「ソニック」の商品化でソニー・クリエイティブと提携した。提携内容は、セガがソニー・クリエイティブに対し、国内及び中国をのぞくアジア各国でのソニック関連商品の製造・販売権などを与えるというもの。ソニーはTシャツや衣類など50品目の販売を予定しており、7月には東京と大阪に、ソニックのみの直営店を開店する。

●

**CD**

ソニーミュージックより『ドラゴンハーフ』のPC版とパソコン版と合わせたゲームミュージックCDが発売される。三石琴乃さんや國府田マリ子さんなど豪華な声優陣によるドラマ「美少女探偵美紅」。特別出演の椎名へきるちゃんと三石琴乃さんが歌う「探偵部の威厳安泰音頭」は作詩を原作の見田竜介さんが行った。発売は8月1日、2800円(税込)。

●

**海外情報**

ナムコは海外でアミューズメント施設に積極展開する。同社の米国法人ナムコ・アメリカは、92年にバーリーズ・アラジンズ・キャッスル社を買収。それまでの既存店を含め約320店舗を運営中。買収された会社は、当時経営不振であったが、リニューアルや最新機器の投入によって93年に黒字転換。これを機に今年度は40店舗を新設、以降も継続出店していく方針だ。

●

**ニュース**

セガは、横浜の新山下に新たなアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」を建設。7月20日にオープンする予定。同テーマパークは、バーチャルリアリティ技術を駆使した参加・体験型のアトラクションが楽しめる屋内全天候型施設。世界初の「ヘッド・マウント・ディスプレー」を用いたアトラクション「VR－1」が注目されている。

●

**グッズ**

ベストセラーとなっている「マーフィーの法則」が3DOのソフトになる。その「マーフィーだよ全員集合!!」は、ゲームではなくCGアニメを見て楽しむソフトになっている。CGは「ウゴウゴルーガ」のスタッフなどによって作成されたものが220本以上も収められている。発売元は、パンタンインタナショナル電脳工房。10月発売予定で、6000円(税込)。

●

**海外情報**

三井物産は台湾でアミューズメント施設の運営に乗り出す。7月にも現地企業と合併で新会社を設立。98年までに大型施設を含め10カ所前後で展開する。それとともにゲームの供給元となるセガの台湾法人に出資する。まず9月に台北に一千平方メートルの都市型施設をオープン予定。今後、三井物産はこれから伸びるアジアのレジャー産業に力を注いでいく姿勢だ。

## かわいらしくて、元気いっぱいの声が魅力

# 声優・かない みか

今月は『モンスターメーカー』や『誕生　デビュー』などに出演し、その可愛らしい声でファンをとりこにしている声優・かないみかさんにインタビュー。

**――声優としてのデビューは？**

「レギュラーで初めてやったのは、『つる姫じゃー』のおハナちゃん。初めてのレギュラーの主役が『ようこそようこ』のようこ、変な言い回しのセリフがたくさんあって、周りのキャストの人は不安だったみたいです(笑)」

**――元気な女のコといった役が多いですよね？**

「元気っていうか、ちょっと変わった役が多いんですよ。気が強くて、ワガママだとかね。ヤダモンなんて超ワガママじゃないですか」

**――大人の女性を演じられたりすることは？**

「洋画とかだとたまにあるんですよ。外国の人って15、6歳の女のコでも私より大人っぽかったりするんで、けっこう大変だったりするんですけど。無理に今、大人って役をやらなくても、もっと大人になったらきっとできるようになるだろうし。だから元気なうちに元気な役をやっていたいな」

**――これからやってみたい役とかってありますか？**

「男のコがやってみたい。いま私『イリア』っていうアニメの中で、ケイっていう男のコをやらせてもらってて、すっごく楽しんでます。男のコ役をやると、エネルギー使うなーって思うんです。でも、またやりたいなーなんて」

**――男のコと女のコの元気の違いって？**

「女のコより、男のコの元気のほうが無造作な元気っていう感じかな」

**――ゲームに興味はありますか？**

「実は私すっごいゲーム音痴なんです。いろんな機械があって、よくわかってないんですよ。よく仕事が終わったあとにゲームはもらったりするんですけど、何の機械があればできるのかがわかんなくって」

**――自分が出たゲームをプレイしたことは？**

「どれが何なのかわからないし、機械を持っていないので…。やってはみたいんですけど。ソフトをもらっても飾っておくだけで。これがあればできますよと教えてくれたりとか、機械を送ってくださるかすれば、できるんですけど」

**――ゲームをすることは？**

「姪っ子の所に遊びに行くと、スーパーファミコンがあるですよ。こうやるんだよって教えてくれて『みかちゃんの番だよ』って渡されると、すぐ死んじゃうんです。やりたがりなんだけど、すっごくヘタなの」

**――アニメとゲームで仕事の違いは？**

「ゲームだからどうこうといった気持ちの切り替えとかはしてないですね。たとえばアニメのCDドラマのお仕事でも、絵がないということではゲームと変わらないんですよ」

その声を聴いた人に元気を分け与えてくれるかのような、元気いっぱいのかないさん。これからも、色々なメディアで活躍してほしいな。

### ● かない みか プロフィール ●

**東京都出身。3月18日生まれ。血液型はO型。アニメ「つる姫じゃー」で初レギュラーの後「ようこそようこ」、「きんぎょ注意報」など数多くのアニメに出演。トリックすたあというグループで、舞台でも活躍中。6月1日に3枚目のアルバム「ナチュレル」も発売され、すばらしい歌声を披露している。**

## 本人による作品紹介　ワークス・タペストリー

**自分の作品についての感想や、とくに印象に残ったこと、エピソードなどを、思いつくままに語ってもらうコーナーです。**

**●モンスターメーカー　闇の竜騎士**

絵がとってもかわいくって綺麗で好きです。ロリエーンも小さくってかわいいし。これは、いつもよりも、幼く演じたつもり（変わってないかもしれないですけど）。

**●KO世紀ビースト三獣士**

メイマーという役で、オープニングも歌ってます。キャストがビデオと一緒なので、楽しくやれました。

**●すごいへべれけ**

いっぱい短いセリフがあって、それをいろんな速さでやるんですよ。そのセリフが全部、微妙に似てたりして、すごくやりにくかったです。

**●誕生　デビュー**

田中久美っていうちょっと甘ったれで元気なキャピキャピ娘。アフレコのときに絵を見せてもらったらすごくHな絵とかがあって、富永みーなちゃんとか笠原弘子ちゃんとかと「なにこれ、ちょっとHらしいよ」って言ってました。でも、絵がとってもかわいいし、今にも動きだしそうな感じで好き。みんなで「アニメになったらいいね」っていったら、アニメになるって聞いて「わ～いっ」って喜んじゃいました。

**●ナチュレル**

タイトル通りの自然な私というか、いつものまんまといった感じのアルバムです。私が3曲、作詩をしてるんですが、自分の気持ちに近い内容です。お部屋で聴いてくださいね。

○NECアベニューから発売中の、「モンスターメーカー」のロリエーン役

○スーパーファミコン、サンソフトから発売の『すごいへべれけ』のおーちゃん

○NECアベニューから8月発売予定、『誕生　デビュー』の田中久美ちゃん役

○アルファミュージックから発売中。価格は3千円(税込)

# Creator's Room

第5回

## 音楽プロデューサーの仕事 ライトスタッフ 澤下（さわした） 禎（ただし）さんの場合

ゲームをプレイしながら、何気なく耳に入ってくるBGM。いまではBGMはゲームの中でドラマ性や、雰囲気を盛り上げるために必要不可欠なものだ。今月は、ゲーム中の音楽を作成する音楽プロデューサーの仕事を紹介。ライトスタッフの澤下禎さんから仕事の内容をお聞きしてみた。

ゲームミュージックの場合、普通の作曲活動と違って、音をデータ化しなければならないので、コンピュータに打ち込んでいく作業が大半を占めている。場合によっては、音をリアルタイムでそのまま入力することのできる機械を使用して、じかにギターを弾いたりドラムを叩いたりして、生の音を入力したりもする。その後、トラックダウンという作業をおこない、ようやくマスターテープの完成となる。

本来ならば、プログラミングの知識が必要な作業だが、澤下さんの場合、リアルタイム入力で曲を作っていくことが多い。時間が許す限り、演奏も自分でおこなっているそうだ。

通常、音楽作成では、ゲームデザイナーから発注書が渡され、こんな音楽を作ってほしいというイメージをもらい作曲作業に入る。ゲーム開発と作曲の時期は重なることが多く、その段階では目に見えるものがほとんどない場合が多い。文章や口頭でのイメージだけでは、その音のイメージをつかみにくい。澤下さんの場合は、発注してくるデザイナーの感覚に合っていて、なおかつ自分の個性を織り込んだ音楽になるように、心掛けている。

ゲーム音楽の未来について、「今後、新ハードの登場で、内蔵音源のクオリティもCD音源と同じくらいになってきますし、ゲームをプレイする環境を作るサウンドエフェクトも含めて、ゲームミュージックは重要になっていくと思います」と、澤下さんは語ってくれた。また、次代をになうクリエイターを目指す人へは、「今後ハードがどれだけ進化しても、ゲームデザインと音楽だけは人間がやらなければいけないことだと思っています。その人の感性や感覚がでてくる作業ですから。音楽をやりたいなら、いろいろと勉強しなければならないことは多いです。ゲームミュージックが好きだからと言ってゲームミュージックばかり、聴いていてはダメ。いろいろな音楽に興味を持ってほしいですね」とのコメントを頂いた。サウンドユニット『P．F．M．』を主宰し、現在は『アルナムの牙　獣族十二神徒伝説』のシナリオや基本システム、世界設定などの仕事もこなし、マルチクリエイターぶりを発揮している澤下さん。目下の悩みは睡眠時間がほとんど取れないことだそうだ。

### 澤下 禎さんのとある1日のスケジュール

| 時間 | 内容 |
|---|---|
| 10：00～10：30 | 起床。一般新聞と経済新聞に目を通してから出社。 |
| 11：00～14：00 | 昼前までに、頭に描いた『アルナムの牙』のシナリオをまとめる作業などで、この時間帯は過ぎていきます。 |
| 14：00～15：00 | 今日初めてのゴハン。パン等軽めのものが多いです。 |
| 15：00～17：00 | 電話対応（各雑誌出版社さんとか、次世代マシンのハードメーカーさんとか…）や、『アルナムの牙』の展開やシステム、シナリオ関連の打ち合わせ等。 |
| 17：00～18：00 | 制作ライン単位の会議 |
| 18：00～0：00 | ようやくBIFの自分のブースで、音楽制作に入ります。 |
| 0：15 | 退社。自転車で会社近くの自宅へ向かいます。こういう時、突然新しい曲が浮かんだりしますです、ハイ。 |
| 0：30 | オフロ屋サンへ。オフロに入っている時は新しい曲やシナリオの展開、システムで頭がいっぱい。 |
| 1：30～6：00 | 夕食のあと、シナリオや曲のアイデアを頭の中で組み立てていく時間です。紙に書きためることはしませんね。新曲などはアレンジを考えていることが多いですね。 |
| 6：00 | 就寝。平均睡眠時間4時間ほど。トホホ…。 |

●コンピュータを使って、音楽をデータ化して打ち込んでいる澤下さん

### プロフィール

1966年8月26日生まれ。大阪府出身。高校在学中からCM音楽の制作等を手掛ける。その後、(株)ライトスタッフと専属契約を結び、ゲーム音楽の制作に携わる。代表作：フィーンドハンター、ブルー

### 読者へのメッセージ

この道を目指している人は、いろいろな音楽を聴いて下さい。デザイナーの数だけ違う注文が来ますから。あとは受け身じゃなく、自分で自分の道を切り開いていけるようになってほしいですね。

## 今月のプレゼント

メーカー各社のご提供による、今月のプレゼント。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業(学年)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望、以上を明記のうえ下記まで。締め切りは7月30日必着。発送をもって発表とします。

①3名

●今月のPEOPLEに登場してくれた、かないみかサンのサイン色紙を3名の方にプレゼント

②5名　③3名

●P72に掲載している結城信輝さんのイラストを使用した、ナコルルのポスターと下敷きをSNKより、②下敷きを5名、③ポスターを3名にプレゼント

④5名

●東宝ビデオより椎名へきるチャンも出演しているOVA「アイドル防衛隊ハミングバード」のテレカを5名の方にプレゼント

⑤5名

●ライトスタッフより、「THE TV SHWO」のテレカを5名の方にプレゼント。コミカルなイラストが楽しいぞ

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
8月号インフォ・プレゼント係

# PC ENGINE 最新 DATA BANK

4月30日から5月29日までの売り上げBEST10と、7月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。今月も最新ソフトの情報を満載してお伝えする。

## 月間売り上げBEST10

今月はソフトの発売本数が少なく、集計期間中に2本しか出なかった。

1位は『ときめきメモリアル』。前人気どおりユーザーの反響が大きかったようだ。また、2位には『モンスターメーカー　闇の竜騎士』、3位には『ぷよぷよCD』がランクイン。先月の1位と2位のソフトが仲良く並んでいる。注目したいのは、『初恋物語』で、先月の6位から4位にランクアップ。長くランキングに残れるだろうか。さらに、来月は前人気上位ソフト2本を含む7本のソフトが発売予定。売り上げランキングの大きな入れ替わりが予想される。

⬆着実にポイントをのばしている『初恋物語』。3位以内に入れるか？

### 4／30〜5／29の新作

5/20 超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー
5/27 ときめきメモリアル

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | スペック表記 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 初 | ときめきメモリアル | 735 | コナミ／シミュレーション '94年5月27日発売／8800円／スーパーCD-ROM²専用 |

**コメント**

**コナミ　広報　早坂　妙子さん**
やったね／　1位じゃないですか。今ちまたで「ときめき」が話題騒然なんですよ。すごく奥が深くて、このゲームはすんげー面白いんです。(てまえみそでスミマセン)。みんないつまでもコナミの「ときめき」を愛してくださいね♡

**メッセサンオー　東京本店　稲越　一之さん**
あのコナミがついに出してしまった育成シミュレーション物。裏切られたと感じるのは早い。やっぱり入っていたおまけゲーム、これをやるためだけでもこいつは買いだ。しかし、日本中で詩織ちゃんポスターの匂いを嗅いだ人は何人いるのだろう。

**読者の声**
本誌アンケートハガキから無作為に100通を選択。フリースペースに書かれていたそのゲームに対する読者の生の声を抜粋して掲載しています。

オリジナリティがあって面白い。(同様10通)
何度プレイしても楽しめる／(同様6通)
ハマってしまった。(同様22通)
イベントが多くて楽しい。(同様17通)
コナミらしくない。(同様3通)

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント | スペック表記 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 1位 | モンスターメーカー　闇の竜騎士 | 472 | NECアベニュー／ロールプレイング '94年3月30日発売／7800円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 3 | 2位 | ぷよぷよCD | 362 | NECアベニュー／パズル '94年4月22日発売／5600円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 4 | 6位 | 初恋物語 | 306 | 徳間書店インターメディア／シミュレーション '94年4月28日発売／7800円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 5 | 4位 | プリンセス・ミネルバ | 243 | リバーヒルソフト／ロールプレイング '94年3月25日発売／8800円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 6 | ー | 信長の野望　全国版 | 200 | 光栄／シミュレーション '93年12月11日発売／8800円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 7 | 7位 | 風の伝説ザナドゥ | 180 | 日本ファルコム／アクションRPG '94年2月18日発売／7800円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 8 | ー | WIZARDRY III. IV | 150 | ナグザット／ロールプレイング '94年3月4日発売／8400円／スーパーCD-ROM²専用 |
| 9 | 3位 | 龍虎の拳 | 140 | ハドソン／アクション '94年3月26日発売／6800円／アーケードカード専用 |
| 10 | 5位 | フレイCD　サーク外伝 | 107 | マイクロキャビン／アクション '94年3月30日発売／6800円／スーパーCD-ROM²専用 |

**表の見方** ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

※メッセサンオー　稲越さんのコメントにあるポスターとは、予約特典の「詩織ちゃんの香り付きポスター」のことです。

## 前人気BEST10

今月もタイトル的には大きな変動がない。1位は『天外魔境Ⅲ』。これで3ヵ月連続の1位を達成。また『3×3EYES　三只眼變成』が、発売日が決まったこともあり4位にランクアップ。そして『女神天国』が7位にひさびさのランクインを果たしている。10位に『コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編』がランクインした。やはり、続編は気になるものらしい。

着せ替えシステムなどが盛り込まれた美少女ロールプレイング『女神天国』

ついに3連覇。ユーザーの関心の強さが感じられる「天外魔境Ⅲ」。今月も、ハドソンの藤原伸介さんに、現在の「天外」最新情報を語ってもらった。

――現在の開発状況は？
「すみません。先月と同じで、まだ、お答えできないんです」
――次世代機種FXでの新展開はあるのでしょうか？
「考えていないのでは…」
――現在、開発中だとは思うのですが、意気込みをユーザーに語ってください。
「3ヵ月連続の1位と言うことでユーザーの期待のパワーを感じています。それを糧にして頑張って宣伝したいと思います」

| 順位 | 前回 | タイトル | 得票 | データ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1位 | 天外魔境Ⅲ | 232 | ハドソン 開発状況10% |
| 2 | 2位 | 餓狼伝説SPECIAL | 181 | ハドソン 開発状況60% |
| 3 | 7位 | ドラゴンナイトⅢ | 149 | NECアベニュー 開発状況100% |
| 4 | 8位 | 3×3EYES 三只眼變成 | 141 | NECホームエレクトロニクス 開発状況100% |
| 5 | 4位 | 誕生　デビュー | 136 | NECアベニュー 開発状況90% |
| 6 | 6位 | アドヴァンストV.G. | 131 | テイジイエル販売 開発状況100% |
| 7 | 11位 | 女神天国 | 77 | NECホームエレクトロニクス 開発状況90% |
| 8 | 9位 | 銀河お嬢様伝説ユナ2 | 75 | ハドソン 開発状況40% |
| 9 | 9位 | モンスターメーカー　神々の方舟 | 67 | NECアベニュー 開発状況40% |
| 10 | 13位 | コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編 | 56 | 日本テレネット 開発状況40% |

以下、ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説、GS美神、美少女戦士セーラームーン、愛・超兄貴、ロードス島戦記2、ルナティック・ドーン、ネオ・ネクタリス、アルナムの牙　獣族十二神徒伝説、栄冠は君に　高校野球全国大会と続く。

## 移植希望BEST10

先月の1位と2位が入れ替わり、ついに、『スーパーストリートファイターⅡX』が1位を達成。2位の『ああっ女神さまっ』、3位の『サムライスピリッツ』と上位のタイトルに変化はない。5位には先月9位の『ドラゴンナイト4』が4ランクアップ。今月の初登場ソフトは『ラングリッサーⅡ』。前作がPCエンジンに移植されているため、続編である『～Ⅱ』の移植の期待は大きい。

前作の子孫たちが活躍するシミュレーション『ラングリッサーⅡ』

根強い人気で、ついに1位となった「スーパーストリートファイターⅡX」。ここでは、移植の可能性などをカプコンの西口幸一さんに語ってもらった。

――ズバリ！移植の可能性は？
「今のところ予定はありません」
――移植希望第1位の感想と読者へのメッセージを。
「移植希望の第1位に選んでいただいて、ありがとうございます。残念ながら、今のところはみなさんのご希望にそうことはできません。が、ユーザーのみなさんの、これらの声を参考にして、より、みなさんに楽しんでいただけるゲームソフトを、今後も開発していきます」

| 順位 | 前回 | タイトル | 得票 | データ |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2位 | スーパーストリートファイターⅡX | 109 | カプコン／業務用 アクション |
| 2 | 1位 | ああっ女神さまっ | 91 | バンプレスト／パソコン アドベンチャー |
| 3 | 3位 | サムライスピリッツ | 67 | SNK／業務用 アクション |
| 4 | 6位 | 英雄伝説Ⅲ もう一つの英雄たちの物語　白き魔女 | 56 | 日本ファルコム／パソコン ロールプレイング |
| 5 | 9位 | ドラゴンナイト4 | 53 | エルフ／パソコン シミュレーション |
| 6 | 4位 | スレイヤーズ | 48 | バンプレスト／パソコン ロールプレイング |
| 7 | 11位 | 同級生 | 43 | エルフ／パソコン アドベンチャー |
| 8 | 5位 | 龍虎の拳2 | 37 | SNK／業務用 アクション |
| 9 | 15位 | ラングリッサーⅡ | 35 | 日本コンピュータシステム メガドライブ/シミュレーション |
| 10 | 7位 | ファイナルファンタジーⅥ | 29 | スクウェア/スーパーファミコン ロールプレイング |

以下、英雄志願～GAL・ACT・HEROISM、ワールドヒーローズ2JET、メタルスレイダーグローリー、ファイアーエンブレム　紋章の謎、ハーフムーンにかわるまで、ファイターズヒストリーダイナマイト、豪血寺一族と続く。

ソフト合計60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

# 読者プレゼント

**応募のきまり** 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号(①～⑥)を1つ書き(記入欄はハガキ裏の右上)、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで/ 応募の締め切りは7月29日(必着)。当選者の発表は8月30日発売の10月号で行います。

今月のプレゼント 各10名様

①栄冠は君に
②GS美神
③誕生デビュー
④ネオ・ネクタリス
⑤バスティール2
⑥女神天国

## アンケート

**1** あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

**2** あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

**3** あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

**4** あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

**5** 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**6** あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**7** 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

**8** 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

**9** 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

**10** これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**11** 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

**12** 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

**13** 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

**14** 今月の特別付録「餓狼伝説SPECIAL完全ガイドブック」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 面白くなかった。
5 つまらなかった。

**15** 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

**16** 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 攻略の記事が読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

**17** PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号を書いてください。
1 購入を予定している。
2 しばらく様子を見て検討。
3 購入予定はない。

**18** PCエンジンDUO-RXについてあてはまるものを選び、該当する番号を書いてください。
1 購入を予定している。
2 しばらく様子を見て検討。
3 購入予定はない。

**19** 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128(セーブくん)
3 マルチタップ
4 アベニューパッド6(ファイティングコマンダーPC)
5 ファイティングスティックPC(ファイティングスティックマルチ)
6 なし

**20** パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

**21** ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

**キャラクタ** キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

**音楽・効果音** BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

**お買い得度** 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

**操作性** キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

**熱中度** ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

**オリジナリティ** 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

## 6月号プレゼント 当選者発表(敬称略)

### ストライダー飛竜
北海道/吉川 淳一・20歳　千 葉/山崎 高嗣・23歳
岩 手/太田 康明・20歳　石 川/角野 雄二・22歳
茨 城/長倉輝久夫・20歳　愛 知/瀧本 元・20歳
栃 木/濱田 光則・13歳　京 都/出口 経高・18歳
埼 玉/平野 浩司・20歳　鳥 取/吉村 進一・23歳

### 爆伝 アンバランスゾーン
北海道/笹原 聖・19歳　徳 島/栗本 昇・16歳
青 森/三上 純右・17歳　香 川/津谷 友文・26歳
富 山/石川 貴宏・12歳　高 知/小田 知和・17歳
愛 知/笹野 朋良・25歳　/岩貞 直人・14歳
和歌山/辻田 幸司・16歳　福 岡/中川 洋一・16歳

### コズミック・ファンタジー4
北海道/後藤 和也・15歳　大 阪/吉田 竜一・17歳
栃 木/松本 久孝・13歳　広 島/渡辺 健一・17歳
埼 玉/広野 貴之・14歳　愛 媛/狩野 真也・36歳
岐 阜/宇田三樹夫・18歳　長 崎/今田 英和・17歳
愛 知/山田 和孝・16歳　大 分/大嶋 祥文・15歳

### ドラゴンハーフ
群 馬/関 浩昭・22歳　兵 庫/中川 義春・15歳
千 葉/小林 勝・17歳　鳥 取/山本 興右・16歳
長 野/山口 和朗・13歳　広 島/小林 正明・22歳
愛 知/磯貝 崇・17歳　愛 媛/兼頭 信行・15歳
滋 賀/酒井 政信・29歳　福 岡/枡永 酉也・21歳

### ザ・プロ野球SUPER '94
茨 城/塚本 明郎・20歳　和歌山/山下 和久・16歳
東 京/田口 雅之・18歳　鳥 取/浜上 拓也・26歳
神奈川/橋本 祐一・16歳　愛 媛/藤田 友和・16歳
大 阪/西 森・17歳　高 知/杉本 昌士・16歳
奈 良/古川 和也・17歳　鹿児島/馬篭 勇一・23歳

### ブランディッシュ
北海道/竹田 淳一・18歳　京 都/今泉 久憲・23歳
宮 城/稲辺 順・15歳　鳥 取/由木 賢一・20歳
茨 城/小関 実・23歳　徳 島/山田 久美・16歳
千 葉/奥野 義徳・18歳　福 岡/永松 登・19歳
東 京/梅木 実・18歳　鹿児島/池田 和彦・27歳

※1. 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2. 商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

## 表1　今号の記事

| No. | 表1　今号の記事 |
|---|---|
| 01 | 表紙 |
| 02 | (緊急スクープ)PC-FX参入メーカー判明!! |
| 03 | (緊急スクープ)愛・超兄貴 真画面大公開 |
| 04 | (センター綴じ込み攻略特集)ときめきメモリアル |
| 05 | (センター綴じ込み攻略特集)コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説　突入編 |
| 06 | 3×3EYES　三只眼變成 |
| 07 | アドヴァンストV. G. |
| 08 | 栄冠は君に　高校野球全国大会 |
| 09 | GS美神 |
| 10 | (特別企画)誕生スポーツ号外 |
| 11 | (3社合同プロジェクト)魔導物語アイデア募集採用作品発表 |
| 12 | (3誌合同企画)ぷよぷよキャラ4コマ大募集!! |
| 13 | 移植の泉 |
| 14 | READER'S LAND |
| 15 | インフォスクラム |
| 16 | PC ENGINE DATA BANK |
| 17 | (コミックス)風の伝説ザナドゥ |
| 18 | (コミックス) 魔導物語 |
| 19 | UL-TECH Wonder Land |
| 20 | 超新作速報 |
| 21 | 新作発売カレンダー |
| 22 | (特別付録)餓狼伝説SPECIAL完全ガイドブック |

## 表2　雑誌名

| No. | 表2　雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 電撃PCエンジン |
| 02 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 03 | スーパーファミコンマガジン |
| 04 | 週刊ファミコン通信 |
| 05 | ゲームオン! |
| 06 | 覇王 |
| 07 | ゲームボーイ |
| 08 | 必本SUPER |
| 09 | ㊙スーパーファミコン |
| 10 | THE　スーパーファミコン |
| 11 | 電撃スーパーファミコン |
| 12 | メガドライブFAN |
| 13 | BEEP!メガドライブ |
| 14 | V　JUMP |
| 15 | LOGIN |
| 16 | コンプティーク |
| 17 | 電撃王 |
| 18 | MSX・FAN |
| 19 | 3DO　マガジン |
| 20 | マイコンBASICマガジン |
| 21 | ゲーメスト |
| 22 | ゲーム・ユウ |
| 23 | ゲームランド |
| 24 | コロコロコミック |
| 25 | コミックボンボン |
| 26 | 週刊少年ジャンプ |
| 27 | 週刊少年サンデー |
| 28 | 週刊少年マガジン |
| 29 | 週刊少年チャンピオン |
| 30 | その他 |

## 表3　機種名

| No. | 表3　機種名 |
|---|---|
| 01 | ファミコン(ファミコンタイトラーを含む) |
| 02 | ディスクシステム |
| 03 | ツインファミコン |
| 04 | スーパーファミコン |
| 05 | ゲームボーイ |
| 06 | PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む) |
| 07 | PCエンジン　スーパーグラフィックス |
| 08 | CD-ROM²システム |
| 09 | スーパーCD-ROM² |
| 10 | PCエンジンDUO/PCエンジンDUO-R |
| 11 | PCエンジンDUO-RX |
| 12 | PCエンジン　LT |
| 13 | PCエンジン　GT |
| 14 | スーパーシステムカード |
| 15 | アーケードカードDUO/アーケードカードPRO |
| 16 | PC-FX |
| 17 | メガドライブ/メガドライブ2 |
| 18 | MEGA-CD/MEGA-CD2 |
| 19 | ゲームギア |
| 20 | MEGA-JET |
| 21 | ワンダーメガ/ワンダーメガ2 |
| 22 | TERA　DRIVE |
| 23 | セガサターン |
| 24 | セガマークIII・マスターシステム |
| 25 | MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR] |
| 26 | PC-9801/8801シリーズ |
| 27 | X68000シリーズ |
| 28 | FM　TOWNS/マーティー/マーティー2 |
| 29 | NEO・GEO |
| 30 | LYNX |
| 31 | レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック |
| 32 | レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック |
| 33 | 3DO　REAL |
| 34 | プレイステーション |
| 35 | その他 |
| 36 | 何も持っていない |
| 37 | 特に買いたくない |

## 表4　ゲーム名

| No. | 表4　ゲーム名 |
|---|---|
| 001 | 愛・超兄貴 |
| 002 | 悪魔城ドラキュラX　血の輪廻 |
| 003 | 悪魔の審判 |
| 004 | アドヴァンストV. G. |
| 005 | 姐 |
| 006 | アルシャーク |
| 007 | アルナムの牙　獣族十二神徒伝説 |
| 008 | アンジェラス2　ホーリーナイト |
| 009 | イースI・II |
| 010 | イースIII　ワンダラーズフロムイース |
| 011 | イースIV　The Dawn of Ys |
| 012 | ヴァジュラ |
| 013 | ヴァジュラ弐 |
| 014 | WIZARDRY I・II |
| 015 | WIZARDRY III・IV |
| 016 | ウィンズ・オブ・サンダー |
| 017 | うる星やつら　STAY WITH YOU |
| 018 | 栄冠は君に　高校野球全国大会 |
| 019 | A. III. |
| 020 | F1　CIRCUS SPECIAL |
| 021 | エメラルド ドラゴン |
| 022 | エンジェルメイト |
| 023 | 改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス |
| 024 | 格闘覇王伝説アルガノス |
| 025 | 風霧 |
| 026 | 風の伝説ザナドゥ |
| 027 | カブキ伝X(仮称) |
| 028 | 餓狼伝説2 |
| 029 | 餓狼伝説SPECIAL |
| 030 | 機装ルーガ |
| 031 | 機動警察パトレイバー　グリフォン篇 |
| 032 | CAL II |
| 033 | CAL III　完結編 |
| 034 | 銀河お嬢様伝説ユナ |
| 035 | 銀河お嬢様伝説ユナ2 |
| 036 | クイズアベニューIII |
| 037 | クイズ・エコノザウルス |
| 038 | クイズ DE 学園祭 |
| 039 | クイズの星 |
| 040 | 空想科学世界ガリバー(仮称) |
| 041 | グラディウスII　ゴーファーの野望 |
| 042 | ゲッツェンディーナー |
| 043 | KO世紀 ビースト三獣士 ガイア復活 完結編 |
| 044 | 芸者ウォーリアーズ |
| 045 | GS美神 |
| 046 | GOKU |
| 047 | ゴジラ　爆闘烈伝 |
| 048 | コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ |
| 049 | コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 突入編 |
| 050 | コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説 激闘編 |
| 051 | コットン |
| 052 | サークI・II |
| 053 | サークIII |
| 054 | サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール |
| 055 | 3×3EYES　三只眼變成 |
| 056 | THE TV SHOW |
| 057 | ザッピング 殺意 |
| 058 | ザ・プロ野球SUPER'94 |
| 059 | 三國志III |
| 060 | CD電人　ロカビリー天国 |
| 061 | THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー |
| 062 | 真・女神転生 |
| 063 | スーパーシュヴァルツシルト2 |
| 064 | スーパーダライアスII |
| 065 | SUPER桃太郎電鉄II |
| 066 | SUPER雷電 |
| 067 | スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム |
| 068 | スーパーリアル麻雀PIV　カスタム |
| 069 | スタートリング・オデッセイ |
| 070 | スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争 |
| 071 | STARパロジャー |
| 072 | スターブレイカー |
| 073 | スチーム・ハーツ |
| 074 | ストライダー飛竜 |
| 075 | ストリートファイターIIダッシュ |
| 076 | SNATCHER |
| 077 | スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト |
| 078 | スペースファンタジーゾーン |
| 079 | 3D　MUSEUM |
| 080 | 聖戦士伝承　雀卓の騎士 |
| 081 | 聖夜物語 |
| 082 | セクシーアイドル麻雀 |
| 083 | ゼロヨンチャンプ |
| 084 | ゼロヨンチャンプII |
| 085 | SWORD MASTER |
| 086 | 卒業　グラデュエーション |
| 087 | 卒業II　ネオ・ジュネレーション |
| 088 | 卒業写真/美姫 |
| 089 | ソルジャーブレイド |
| 090 | ソル：モナージュ |
| 091 | ダウンタウン熱血物語 |
| 092 | ただいま勇者募集中 |
| 093 | 誕生　デビュー |
| 094 | ダンジョン・エクスプローラーII |
| 095 | 断層都市ストレイロード |
| 096 | チームイノセント(仮称) |
| 097 | チキチキボーイズ |
| 098 | 超兄貴 |
| 099 | 超英雄伝説ダイナスティックヒーロー |
| 100 | 超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング |
| 101 | 出たな!!ツインビー |
| 102 | 天外魔境II卍MARU |
| 103 | 天外魔境III |
| 104 | 天外魔境　風雲カブキ伝 |
| 105 | 天使の詩II　堕天使の選択 |
| 106 | 天地を喰らう |
| 107 | 電脳天使　デジタルアンジュ |
| 108 | ときめきメモリアル |
| 109 | トップをねらえ! Gun Buster VOL.2 |
| 110 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説II |
| 111 | ドラゴンナイトII |
| 112 | ドラゴンナイトIII |
| 113 | ドラゴンハーフ |
| 114 | ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説 |
| 115 | ドラドラパラダイス |
| 116 | とらべらーず!　伝説をぶっとばせ |
| 117 | ネオ・ネクタリス |
| 118 | 熱血レジェンド　ベースボーラー |
| 119 | 信長の野望・全国版 |
| 120 | ハイパーウォーズ |
| 121 | バスティール2 |
| 122 | バステッド |
| 123 | パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ |
| 124 | 初恋物語 |
| 125 | バトルヒート(仮称) |
| 126 | パラディオン |
| 127 | パロディウスだ! |
| 128 | パワーゴルフ2　ゴルファー |
| 129 | パワーリーグ'93 |
| 130 | PC原人3 |
| 131 | PC原人シリーズ　PC電人 |
| 132 | 美少女戦士セーラームーン |
| 133 | 秘密の花園 |
| 134 | 美リュージョンコレクション　坂木優子 |
| 135 | 美リュージョンコレクション　渡辺美奈代 |
| 136 | ファージアスの邪皇帝 |
| 137 | ファイヤープロレスリング3　Legend Bout |
| 138 | フィーンドハンター |
| 139 | フェイスボール |
| 140 | フォーセットアムール |
| 141 | フォーメーションサッカー オン Jリーグ |
| 142 | ふしぎの海のナディア |
| 143 | ぷよぷよCD |
| 144 | ブライII　闇皇帝の逆襲 |
| 145 | フラッシュハイダース |
| 146 | ブラッドギア |
| 147 | ブランディッシュ |
| 148 | プリンス・オブ・ペルシャ |
| 149 | プリンセス・ミネルバ |
| 150 | プリンセスメーカー |
| 151 | プリンセスメーカー2 |
| 152 | ブルー・シカゴ・ブルース |
| 153 | ブルーフォレスト物語 |
| 154 | フレイCD　サーク外伝 |
| 155 | ぽっぷるメイル |
| 156 | ぽっぷ'nまじっく |
| 157 | ボンバーマン'94 |
| 158 | 麻雀クリニックスペシャル |
| 159 | まーじゃんファッション物語 |
| 160 | 麻雀レモンエンジェル |
| 161 | マジカルチェイス |
| 162 | マジクール |
| 163 | マッドストーカー フルメタルフォース |
| 164 | 魔導物語1(仮称) |
| 165 | 魔導物語2(仮称) |
| 166 | 魔導物語3(仮称) |
| 167 | 魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補 |
| 168 | 魔物ハンター妖子　遠き呼び声 |
| 169 | マンハッタン・レクイエム |
| 170 | ミサイルファイター(仮称) |
| 171 | ムーンライトレディ |
| 172 | 夢幻戦士ヴァリス |
| 173 | 女神天国 |
| 174 | メタルエンジェル |
| 175 | メロンブレイン |
| 176 | もってけたまご |
| 177 | モトローダーMC |
| 178 | 桃太郎伝説ターボ |
| 179 | 桃太郎伝説II |
| 180 | モンスターメーカー　闇の竜騎士 |
| 181 | モンスターメーカー　神々の方舟 |
| 182 | 闇の血族　遙かなる記憶 |
| 183 | YAWARA! |
| 184 | YAWARA!2 |
| 185 | 幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会 |
| 186 | ライザンバーIII |
| 187 | ラストハルマゲドン |
| 188 | ラプラスの魔 |
| 189 | ラングリッサー　光輝の末裔 |
| 190 | 龍虎の拳 |
| 191 | ルイン　神の遺産 |
| 192 | ルナティック・ドーン |
| 193 | レインボーアイランド |
| 194 | レッスルエンジェルス・ダブルインパクト |
| 195 | レニーブラスター |
| 196 | レミングス |
| 197 | ロードス島戦記 |
| 198 | ロードス島戦記2 |
| 199 | ワールドヒーローズ2 |
| 200 | ワルキューレの伝説 |

## アンケートに答えるうえでの注意

**1. 記入はていねいに、しっかりと**

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

**2. 数字は1つのワクに1文字**

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。

悪い例： 

良い例： 


**3. 間違えやすい数字に注意**

コンピュータで処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：1 4　良い例：1 4

**4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと**

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。

**5. 移植希望のアンケート項目は正確に**

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意して記入してください。

パソコンの人気アドベンチャーをパワーアップさせて移植

# 3×3EYES（サザン アイズ）〜三只眼變成（さんじやんへんじょう）〜

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:7月8日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

マルチシナリオや滑らかなアニメーションがウリの『3×3EYES 三只眼變成』。今回はゲーム序盤からエンディングの1歩手前までを、キャラクタ紹介、用語解説などを交えながら紹介していく。

## 人気コミックの外伝的ストーリーを楽しむアドベンチャー

この『3×3EYES 三只眼變成』は、原作コミックにはないオリジナルシナリオを楽しむアドベンチャー。プレイヤーはオリジナルキャラクタ、山本健一の視点でストーリーを体験する。

移植の際に、かなりのシナリオの追加がされているため、パソコン版をプレイしたことのある人も十分に楽しめるようになっている。

### 状況に合わせてコマンドを選択する

ゲームは、主人公である健一の行動をプレイヤーがコマンドから選択することで進んでいく。

コマンドには、直接行動を行う「見る」、「話す」、「移動」、「行動」とセーブなどを行う「システム」の5つがあり、場面によって選択可能なものが表示される。

○コマンドは画面の状況によって選択可能なものが表示される

○会話シーンではキャラクタが肉声でしゃべってくれる

### 複数の展開が楽しめるマルチシナリオ

パソコン版では、プレイヤーの選択により途中でシナリオが2つに分かれたが、PCエンジン版ではさらにシナリオを追加し、マルチシナリオ、マルチエンディングとなっている。

エンディングはゲームオーバーを含め、7種類が用意されている。

○分岐点は、ゲームの中に多数用意されている。いろいろ試してみよう

○ゲームの展開しだいで原作のファンにはおなじみのキャラクタも登場

### クオリティの高いビジュアルシーン

パソコン版ではアニメーションが好評だったが、PCエンジン版でもその滑らかさは健在だ。これは、実際にアニメーターが制作した原画を直接取り込むことで可能となっているのだ。今回は、シナリオとともにアニメーションも新たに追加されている。

○ヒロインの顔に返り血が。細かい表情も見事に表現されている

○主人公の健一が敵に物を投げるシーン。とても滑らかなアニメーションだ

### ビデオ付きでの発売が決定

PCエンジン版でも、パソコン版と同様にビデオ付きでの発売が決定した。内容は、ゲームで実際に使用された原画や、セルを基に編集し直した、プロモーションビデオクリップになっている。

ビデオアニメとゲーム画面を見比べることで、このゲームのアニメーションがいかに力を入れて制作されたかがわかるだろう。

○○付いてくるビデオは時間にして5分程度のもの。こんな映像が楽しめる

## 人間を三只眼に変える寄生虫眼宿蟲(ヤンスーチョン)をめぐる妖魔との戦い

ストーリーは、1人の高校生が眼宿蟲という特殊な蟲(むし)に寄生され、そのために妖魔たちから命を狙われるというもの。

また、途中にはいくつかのシナリオ分岐点が用意されているため、ストーリーは1つではない。ここではその展開の一例を紹介する。

オープニングデモ画面。健一はパイと同じ電車に乗り合わせていた

パイが落としたパスポートを拾う健一。まだ、普通の高校生だった

### 1匹の蟲から始まった数々の怪現象

ごく普通の高校生である主人公の健一は、勉強中に窓の外にタンポポの綿毛のようなものを発見する。実はこの綿毛は、人間を三只眼という妖怪に変えてしまう眼宿蟲。健一は、眠っている間にこの眼宿蟲に寄生されてしまう。

そうとは知らない健一の身の回りに、翌日から次々と不思議な現象が起こり始める。

種のような部分から出てきた1匹の蟲が、健一の額の中へと入っていく

### 目の前で割れるボール

最初の事件は、放課後、図書館へ行くためグラウンドの横を通り過ぎようとしたときに起きた。

健一の顔を目がけて野球のボールが飛んできたのだが、顔に当たると思われた瞬間、ボールはまるで風船のように破裂してしまったのだ。このときは原因もわからぬまま、健一はその場を後にする。

目の前で破裂するボール。まるで風船のように一瞬ではじけたのだ

### トイレの壁から突然手が

第2の事件は、図書館でトイレに行ったときに起こった。

用を済ませ、図書館に戻ろうとしたとき、突然壁から何本もの手が出てきて健一を襲い出したのだ。

ほんの数秒のアニメーションだが、壁から手の出てくるシーンには少々ドキリとさせられる。

また、ここで初めて、コミックでの主役である八雲(やくも)が登場する。得意の獣魔術で健一のピンチを救ってくれるが、健一にとってはまだその正体はナゾのままだ。

壁から何本もの手が!!

助けを呼ぼうにも、これでは声が…

### 主要キャラクタ紹介

その独特な世界観のため、キャラクタたちも個性的。主人公とヒロインは原作には登場しないオリジナルキャラクタだ。

#### 主人公 山本健一

プレイヤーの分身でありゲームの主人公。偶然、眼宿蟲に寄生されたことから、それを狙う妖魔たちに追われることになる。

高校2年生で成績は中の上。恋愛経験は今のところナシ。

戦いに巻き込まれることで、徐々に男らしくなっていく主人公

#### スージン・リュウメイ

眼宿蟲を先祖代々守ってきたカルクグール族の少女。このゲームではパイ以上に重要なキャラクタ。

刃物を操り戦うヒロイン。かなり強いのだ

#### パイ

原作であるコミックの主人公。伝説の妖怪、三只眼吽迦羅(サンジヤンウンカラ)の生き残り。普段は無邪気で明るい元気少女だが、額の第3の眼が開くと高慢で気位の高い三只眼の人格が現れる。

今回はヒロイン役をスージンに譲っているが、相変わらずかわいらしい片言の日本語で楽しませてくれる。

普段はとてもかわいらしいが、ちょっとボケてるかも

第3の眼が開き、三只眼が目覚める

#### 藤井八雲(ふじいやくも)

コミックの主人公の1人。三只眼であるパイに命を救われたことで、不死身の妖怪、无(ウー)となる。

このゲームでは、陰から健一を見守り、主人公が危機になるとさっそうと登場するといった頼もしい役どころ。気のせいか原作よりもかなり落ち着いた性格に感じられる。

八雲は眼が細いので、一見笑っているようにも見える

八雲は獣魔術を操り、主人公の危機を救う

## スキー場で次々と起こる怪事件

同級生たちとスキー旅行にきた健一は、そこでパイと八雲に出会う。しかし、吹雪が起こり、一行は近くのログハウスへと避難する。

このログハウスでもいくつかの怪事件が起こる。しかも、今回はいっしょに来ていた仲間の中にも犠牲者が出てしまうのであった。

また、ここで初めて八雲の口から、健一が眼宿蟲に寄生されていること、パイと八雲が三只眼と无(ウー)であることを聞かされる。

スキー場で、クラスメイトがナンパしていたのはパイちゃんだった

パイに化けた妖魔が健一を襲う。せっかくキスができると思ったのに

仲間の女の子が死体で発見された。いっったい誰がこんなことを！

## 正体を現した妖魔たち

ログハウスには、先客として4人の大学生がいたが、実は彼らは眼宿蟲を狙う妖魔だった。

妖魔たちは、健一を殺してでも眼宿蟲を手に入れようと襲ってくる。妖魔から健一を救ったのは、1人の金髪の少女だった。

大学生グループの1人が、突然、健一とパイに襲いかかった

謎の少女は自分の血で、健一の額に不思議な印をかいた

正体を現した妖魔は、八雲にも襲いかかる

## 八雲たちとともに人間になる方法を探す

スキー場から戻った健一は、ここから八雲とパイの2人と行動をともにすることに。少しずつ三只眼へと変化していく健一の体をもとに戻すため、本格的な冒険が始まるのだ。

健一が得た妖撃という能力や、ナゾの少女スージン、今まで襲ってきた妖魔の正体などが、この辺りから徐々に明らかになっていく。

### 健一に襲いかかる父と母

自宅に戻った健一を待っていたのは、旅行に行っているはずの両親だった。台所に立っていた母親は、いきなり手にしていた包丁を健一の胸に突き刺し、父親はゴルフクラブで頭を殴りつける。

外にいる八雲たちの助けは得られないので、自力で切り抜けなければならない。

包丁を振りかざした母親には、健一の声はまったく届かなかった

### 手がかりを基にイラクへ

八雲の知り合いである鈴鈴(リンリン)たちの協力を得て、イラクにいる呪術に詳しいロバート博士を訪ねる。

イラクでは、事情を打ち明けたスージンが、この先の旅に同行することになる。また、新たにサーレスと名のる人物が登場。彼の部下の仮面の男たちに、ロバート博士が連れ去られてしまう。

鈴鈴は、文献で少女が健一の額に書き残した印を調べてくれる

部屋に置かれた水晶玉の中から、サーレスと名のる1人の男の姿が浮かび上がる

## 用語解説

ゲームを進めていくうえでさまざまな用語が登場するが、ここでは特に重要だと思われるものについてそれぞれ解説する。

### 三只眼吽迦羅(サンジヤンウンカラ)

額に第3の眼を持ち、不老不死の術を操るという幻の種族。数々の強大な術を使いこなすが、力を使い過ぎると何日も深い眠りにつく。

300年前の一族を二分する戦いで、そのほとんどが死に絶え、パイはその数少ない生き残りである。

額の眼が開いている間は、どんな妖魔であろうと彼女の敵ではない

### 无(ウー)

三只眼吽迦羅は生涯に1人だけ人間の命を食らい、命を食われた人間は不死身の妖怪になる。額に无の文字が現れることから、彼ら不死人は人々から「ウー」と呼ばれた。

彼ら无の役目は、自分の主人である三只眼を守ること。守るべき三只眼が生きている限り、その肉体は不死身で、首を切られても体をバラバラにされても肉体の再生が可能だ。

妖魔の攻撃を受けて重傷を負っていた八雲だが、時間がたつにつれ、しだいに傷口がふさがっていく

## 眼宿蟲を取り除くためクレタ島へ

眼宿蟲を取り除くことのできる魔道士を探してクレタ島に来た健一、スージン、パイの3人。

しかし、魔道士は呪術に必要な道具を、遺跡の下の巨大な迷宮に隠してあると言う。

迷宮の中にはさまざまなワナが待ち受けており、さらにはサーレスの部下たちも眼宿蟲を奪うために健一たちを襲ってくる。

魔道士に連れられて、遺跡の下に隠されていた地下迷宮へ入っていく

### 迷宮の中のさまざまなワナ

迷宮の中はその名のとおり迷路のような複雑な構造をしている。

侵入者に対する仕掛けも多数用意されていて、容易に先には進めないようになっている。さらには巨大なヘビやトカゲたち、しゃくねつの溶岩などが行く手を阻む。

数々のワナを乗り越える中、健一はしだいに武器としての妖撃の使い方を覚えていく。

また、決まった手順を踏まないと先に進めない場所もあり、ちょっとしたナゾ解きにもなっている。

迷路の中で遭遇するスケルトン。殴ってもすぐに再生してしまう

ある場所に行くと会うことができるパンドラ。あるアイテムをくれる

### スピンクスのナゾかけ

迷宮の中で、ある条件を満たすとスピンクスが登場する。スピンクスは健一にナゾかけをしてくるが、内容はギリシャ神話にも出てくる有名なもの。

答えは選択式なので簡単に正解できるが、「わからない」を選んでも、正解した場合と違ったルートで先に進むことができる。

スピンクスのナゾかけといえばアレしかない。わかるよね？

## 雪のチョモランマでの最終決戦

ロバート博士を救出するために1人で別行動をとっていた八雲と合流し、チョモランマへと向かう。途中山小屋で、健一とスージンの2人は八雲とパイと別れる。

2人は、健一の体の三只眼化がかなり進んでいるため、先を急ごうとするが、妖魔戦士のエレーネが現れる。その後にはサーレスが最後の戦いを挑んでくる。

八雲たちとはここで別れることに。健一にはもう時間がないのだ

すべてのものを氷に変えてしまう力を持つ、妖魔戦士エレーネ

### 最強戦士サーレスとの戦い

敵妖魔のボスだけあって、サーレスの強さは圧倒的。ひん死のスージンを守るため健一は妖撃を使おうとするが、スージンがそれを止める。これ以上妖撃を使うと、健一は人間でも三只眼でもない、ただの化け物になってしまうと言うのだ。はたしてサーレスを倒すことはできるのか？

傷を負ったスージンを何とか守り抜かなければ！

サーレスを倒すことは、はたしてできるのだろうか

## 健一は人間に戻ることができるのか？

サーレスとの戦いが終わると何らかのエンディングが見えてくるだろう。それは、パソコン版をプレイしたことのある人にとっても意外なものが用意されている。

また、サーレスとの戦いかたや、戦闘後の行動の選択によってエンディングが変化する。

すでに健一の体には妖撃の影響が出始めてしまっている

### 眼宿蟲（ヤンスーチョン）

寄生した人間を三只眼に変えてしまうという幻の蟲。寄生された人間は、約2週間で三只眼になってしまうので、それまでに取り出さなければならない。

健一に取りついた眼宿蟲は、妖魔たちに対抗するため、カルクグール族が先祖代々守ってきた宝蟲である。寄生した眼宿蟲を取り除く方法は、この一族の魔道士が知っている。

タンポポの種のようなものから出てきた眼宿蟲。こんな小さな蟲が人間を三只眼に変えてしまうなんて

### 妖撃（ようげき）

正確には対反応妖撃。眼宿蟲が人間に寄生して、宿り主が完全な三只眼になるまでの間、外界からの攻撃から身を守るために作用させる力。

健一の場合、最初のうちは、単に外からの攻撃に反射的に作動していたが、意識を集中することでしだいにこの力を操れるようになっていく。しかし、使い過ぎると肉体とのバランスが崩れるため、大変危険だ。

妖撃の力は相当なもの。健一に襲いかかる妖魔を一瞬にして吹き飛ばしてしまうほどだ

ファミレスを舞台に闘う9人の麗しきウェイトレスたち！

CD

スーパーCD-ROM²
メーカー名:テイジイエル販売
発売予定日:7月22日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:100%

パソコンから大幅な改良点を加えて移植される格闘ゲーム。今回はオリジナルのビジュアルと各キャラの特殊技に焦点を当てるぞ

# 9人の美少女が「最強」を目指して戦う格闘アクション

ファミリーレストランに勤務するウェイトレスが戦いを繰り広げていく、格闘アクションゲーム。設定のとおり各キャラの服装やステージは、既存のファミリーレストランのものをイメージして作られている。また、豊富なビジュアルが、9人の女のコの魅力を余すところなく伝えてくれるぞ。

パソコン版からの移植作だが、PCエンジン版では、キャラの数が3人も増えるなど、さまざまな点にパワーアップがほどこされ、パソコン版よりも進歩（アドヴァンスト）したものになっている。

キャラはすべて美少女。みんなパンツ丸出しで戦う

### V.G.(ヴァリアブル・ジオ)とは

不況の続く外食産業界に、突然1通のFAXが届けられた。「"最強の女性"を雇用する外食産業チェーン店に対し、T都区内S区の一等地の無料提供と、全面的な融資を行うことを決定いたしました。つきましては選考会をきたる19××年×月…。」

送り主は多国籍企業謝華（じゃはな）グループ。この不景気の時代、話に乗らない経営者がいるわけがない。この選考会は毎年開催されるようになり、それは「V.G.」、すなわち"最強の女神"と呼ばれたのだった。

### PCエンジンオリジナル要素

①新しいキャラが加わった
②ストーリーモードが入った
③オリジナルビジュアルが入った

パソコン版の使用キャラは6人

PCエンジン版では、使用キャラがなんと3人も増えている

## PCエンジンオリジナルビジュアルを大公開

PCエンジン版で新たにビジュアルが挿入されるのは、ノーマルモードのエンディングと、ストーリーモードのすべて。特にストーリーモードには大量のビジュアルが入っている。

ここでは、そのストーリーモードのオープニングと第1話、久保田潤（くぼたじゅん）との戦いまでを、余すところなくお伝えする。

**序章 優香、V.G.に初参加!!**

武内優香（たけうちゆか）は近所の空手道場に通う17歳。道場の師範から謝華グループの意図を探るため、また、アルバイト先の店長からは時給アップを約束され、V.G.に参加することを決意。

空手道場の師範とアルバイト先の店長が、それぞれの理由からV.G.参加を優香に勧める

バリバリと音を立てて倒れる巨木。V.G.に向けて気力充実の優香だ

巨木を相手に1人でけいこをつけている優香。何かを吹っ切るかのごとく気合いを放ち、気吼弾（きこうだん）をさく裂させる

# V.G.で繰り広げられる熱き戦いを3つのモードから選択

このゲームで遊べるモードは、ノーマルモード、VSモード、ストーリーモードの3種類。それぞれ特徴のあるモードなので、好みに合わせて遊ぶことができる。特にストーリーモードは、PCエンジン版オリジナルモードだ。

V.G.に参加する9人の女のコたち

## ノーマルモード 好きなキャラで対COM戦を勝ち抜く

使用キャラ9人のなかから1人を選び、コンピュータの操るキャラと順に戦っていくモード。いわゆる対COM戦モードだ。

9人のキャラ全員に勝ち抜くと、各キャラそれぞれのエンディングビジュアルを見ることができる。パソコン版ではキャラに勝つたびにビジュアルを見られたが、残念ながらそれはカットされている。

9人のキャラの誰でも選択できる。負けたときには、別のキャラでコンティニューすることも可能だ

戦いの前後のセリフのやりとりは、キャラごとによって変化する

エンディングのビジュアルは各キャラごとに、大会優勝時と、将来の職業の2枚ずつが用意されている

## VSモード 対人、対COM戦の腕をみがけ

人対人、人対COM、COM対COMの3つが楽しめるモード。どれも1P側と2P側それぞれの攻撃力を変えることができ、ハンディキャップ戦が可能だ。

人対COMは好きなキャラを選べるので、ノーマルモードやストーリーモードの練習にもってこい。またCOM対COMでは、コンピュータ同士の戦いを観戦できるので、キャラの長所、短所をつかむことができる。

## ストーリーモード 主人公優香の戦いを追う

PCエンジン版オリジナルのモード。主人公の武内優香を使用してコンピュータと戦っていく。ノーマルモードと異なり、各戦いごとに大量のビジュアルが挿入され、オリジナルストーリーが展開されていくのだ。

テレビ番組のように各話にタイトルがある

主人公の武内優香。実力は空手4段

## 第1話 集え、最強の女神の名の元に

第1戦目の相手は久保田潤（くぼたじゅん）。デモンストレーションでバーベルを曲げてみせる彼女のパワーは、かなりの脅威だ。

優香は幼いころ祖父に教わった、「気の流れを読み相手の動きを見切るという武道の極意、先の先（せんのせん）」のことを思い出す。そしてそれを胸に久保田潤に挑むのだった。

「お前、強いんだろうな」と、挑戦的な久保田潤。優香の初めの対戦相手はレスリングが得意

久保田潤のデモンストレーション。力を込めて、重いバーベルをグニャリと曲げる

幼いころの優香。技が決まったと思った瞬間祖父に難なくかわされてしまう

祖父から気の流れについて教えられる優香。幼いながらも熱心に聞き入る

我に返る優香。極意を発揮できるか

※このソフトは6ボタンパッドに対応しています

# V.G.に参加する9人の女のコの特殊技をすべて紹介！

9人のキャラは、全員特殊技といわれる必殺技を持っている。ここではこのすべての特殊技と女のコのプロフィールを紹介していく。

各キャラとも2〜4種類の特殊技を持っているが、コマンドはあまり複雑なものではない。どれも簡単に覚えられるものばかりだ。

## 武内優香（たけうちゆか）

都内の学園に通う17歳。成績は中の上。正義感の強いスポーツ少女で、下級生にも同級生にも慕われている。ハンナミラーズに勤務。

近所の空手道場に通い、フルコンタクト制空手4段の実力を持つ。最近は気功拳の一種に興味を持ち、それを空手にアレンジし始めている。戦うときにはマーシャルアーツ用のグローブを着用。

### 気吼弾（きこうだん） ↓↘→＋パンチ

手から気功を発する特殊技。一般に飛び道具といわれる技だ

### 蒼龍撃（そうりゅうげき） →↓↘＋パンチ

手を伸ばし画面のかなり上まで上昇する。下降中はスキだらけ

### 韋駄天足（いだてんそく） ↓↙←＋キック

ダッシュで接近して蹴りを繰り出す。防御されると反撃を受ける

## 増田千穂（ますだちほ）

CASOに勤務する16歳。学校の成績は中の下で、人付き合いはあまり良くない。家の跡継ぎにされるのを嫌って逃げだし、現在祖父との追いかけっこ状態。

本家が柳生忍群の末えいで、幼少の頃、忍びとしての鍛練を受けた。ひとり暮らしを始めてからはそれに骨法をアレンジし、独特な拳法を編み出しつつある。

### 紫閃剣（しせんけん） ↓↙←＋パンチ

手裏剣のような形をした気を相手に向かって飛ばす技

### 飛燕撃（ひえんげき） ←にためて→＋パンチ

手を伸ばし、相手に向かってダッシュで向かっていく技

### 壁跳び 画面端で反対方向の斜め上

いわゆる三角飛び。かなり低い位置からでも出すことができる

## 楠木真奈美（くすのきまなみ）

兵庫県出身の高校1年。15歳。やることなすことがハチャメチャで子供っぽい。しかしオタッキーなファンが多く、近所の男子校のアイドル的存在だ。不士家に勤務。

特に武術を習ったわけではないが、とにかく強く、子供のケンカのような戦い方をする。また、幼い頃からバレエを習っていて、その技術を利用した蹴りは美しい。

### ねころけっとぱんち ↓↘→＋パンチ

ゴムひもの付いたグローブを相手に放つ。グローブは反動で戻る

### ごろごろあたっく ←にためて→＋パンチ

体を回転させ、高速で相手に突っ込んでいく、体当たり技

### ごろごろあたっく2 ←にためて→＋キック

後方に少し移動した後、相手に向かってボディアタックを行う

## エリナ・ゴールドスミス

通称えりりん。Ｔｈｅ Ｒｉｖａｌに勤務している。見かけは欧米人だが、幼い頃からのなにわ育ちで、中身はきっすいの大阪人だ。

現在恋人募集中の20歳。

髪と瞳の色で子供の頃からコンプレックスを抱き、ケンカざんまいの日々を送る。高校を卒業する頃には落ちついて、近所の人気者になった。昔取ったきねづかで、独自のケンカ殺法を用いる。

### えりりんパンチ パンチ連打

相手に無数のパンチを繰り出す

### えりりんアタック ↓にためて↑＋パンチ

三角飛びの後、体当たりする

### えりりんキック ↓にためて↑＋キック

三角飛びの後、キックを出す

### えりりんファイヤー ←にためて→＋パンチ

強烈な炎を放つ技だ

## 結城綾子（ゆうきあやこ）

ディスコに入り浸る遊び人のフリーター。踊ることと目立つことが好きな19歳だ。かなり大ボケのタイプで、なにげないしぐさがウケたりする。SoTOに勤務。

我流ダンス格闘とでもいうべき、持ち前の身の軽さを活かしたリズムのある戦いを得意としている。

⬆特設ディスコがステージ。ライトが乱舞し軽いサウンドが鳴りまくる

**レイブストーム**　↓↙←＋キック

⬆低い軌道でいきなり飛んでいく

**マッハスピン**　↓↘→＋キック

⬆回転しながら上昇していく技

## 八島聡美（やじまさとみ）

両親を事故でなくし、遠縁の親戚の経営するアパートに、小学6年生の弟と2人で暮らしている。学費と生活費をびっくりモンキーでのアルバイトで稼ぐ16歳だ。

優香と同じ道場に通う空手4段。ともにライバルとして認めている。優香と違い気の修行はしていない。

**火焔斬（かえんざん）**　↓↙←＋パンチ

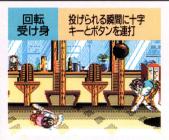
⬆手を広げ優雅に一回転する

**真空唐竹割り（しんくうからたけわり）**　←↙↓↘→＋パンチ

⬆炎に包まれて急降下する技

**回転受け身**　投げられる瞬間に十字キーとボタンを連打

⬆投げられたダメージが減少する

## 久保田潤（くぼたじゅん）

スカラークに勤務する17歳の高校3年生。正義感が強いが、どこかズレている性格。顔のつくりが男っぽく、女子生徒に人気がある。

学校ではレスリング部に所属。オリンピック選手候補でもあったが、一言「面倒くせえ」と言い放ち、辞退したという経歴を持つ。

⬆ステージは仮設リング。ロープが張ってあるが、戦いには影響しない

**アースシェイカー**　↓↙←＋パンチ

⬆拳を地面に打ちつけ衝撃波を出す

**久保田バスター**　→←↙↓↘→＋パンチ

⬆相手を捕らえ上昇し、急降下する

## 梁瀬かおり（やなせかおり）

前年度V.G.準優勝者。モーヒー館に勤務する私立短大の1回生。パソコン通信が趣味の18歳だ。

天才的格闘センスの持ち主。3歳のころよりテコンドーの道場に通っている。テコンドーの大会では多数のトロフィーを手にしていて、現在も鍛練を怠っていない。

⬆モーヒー館内がステージ。レンガ調の床と柱がシックな雰囲気

**裂尖蹴（れっせんしゅう）**　↓↘→＋パンチ

⬆足から気を放つ飛び道具

**燕剣斧（えんけんふ）**　↓↙←＋キック

⬆足を蹴り上げたままダッシュする

## レイミ・謝華（じゃはな）

19歳の女子学生にして謝華グループ総帥。V.G.の連続優勝者。元陸軍特殊部隊の母から「男は養うもの」と教え込まれた、自他ともに認めるタカビーの女王さまだ。

母からマーシャルアーツの英才教育を受け、かつ、父からは禅による気の技術を教わっている。

**バーニンローズ**　↓↘→＋パンチ

⬆上下に幅が広い飛び道具

**ハリケーンローズ**　↓にためて↑＋キック

⬆足を蹴り上げる勢いで上昇する

**ローズスティンガー**　↙にためて→＋キック

⬆ダッシュで接近し、ひじを当てる

※特殊技のコマンドはキャラが右向きのときのもので、矢印が十字キーの方向を、＋は同時に押すことを意味しています

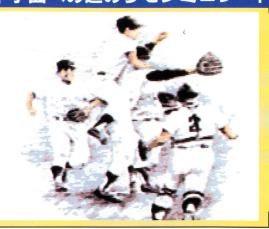
# 栄冠は君に

## 甲子園への道のりをシミュレート

### 高校野球全国大会

スーパーCD-ROM²・
アーケードカード両対応

メーカー名:アートディンク
発売予定日:7月15日
予定価格:9800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:メモリベース128が必要
その他:なし
開発状況:**100**%

毎年、春と夏に日本中を沸かせる高校野球全国大会。その'93年度大会に参加した4071校のデータを完全シミュレート。球児たちを甲子園に導くことができるか、野球部監督としての手腕が問われる。

## 20年間の監督生活で高校球児たちを甲子園に導く

このゲームは、高校野球の監督の仕事を体験できるシミュレーションゲーム。プレイヤーは監督として球児たちを指導。そして春夏の甲子園大会での優勝を目指す。

監督に与えられた期間は20年。この期間に、どのような野球部ができるか、監督の采配しだいだ。

甲子園の熱気を監督の立場で味わう。オープニングも熱気ムンムン

### 全国4071校から指導する高校を選択

指導する高校は全国4071校から選ぶことができる。各高校のデータは、'93年度の大会に出場登録した実在の高校野球部に基づいている。名称も実在の高校とほとんど同じなので、常連校や自分の母校が一目でわかるはず。

県によって予選の試合数がかなり違う。高知県や鳥取県などは予選への出場校が少ないので、甲子園への切符を手に入れやすい。逆に神奈川県は出場校が多く不利。

どこの地区を選ぼうか

激戦区の一つ神奈川県

### 実績を重ねればチームの総合力がアップ

夏の大会が終了すると3年生たちは引退していく。そして翌年の新学期に新入生が入部してくる。

新入生の能力は、前年度のチーム実績に左右される。実績あるチームには、才能ある新人が入ってくる。つまり、弱小校でゲームを始めても、何年も実績を重ねていくことで、甲子園常連校にすることが可能なわけだ。

星座や血液型が選手との相性に影響?

簡単な性格テストも用意されている

選手が悩んでいたら相談に乗ってあげよう。監督業は信頼が大切

卒業した選手たちに、いい思い出を残すことができれば名監督だね

### 年間イベントスケジュール

このゲームでは、高校生の学校生活がそのままイベントとして用意されている。試験期間中や大会中は練習を行うことができない。

夏の甲子園大会には、夏の大会地方予選を全勝しなければ出場できない。また春の甲子園大会は、秋の選抜予選地方大会のベスト4に入り、選抜予選ブロック大会に出場。ここでベスト4に入れば出場権を得ることができる。

| 日程 | イベント |
|---|---|
| 4月1日 | 新入生入学 新年度開始 |
| 5月27日～6月2日 | (練習中止) 1学期中間テスト |
| 7月1日～7月8日 | (練習中止) 1学期期末テスト |
| 7月15日～7月28日 | 夏の大会地方予選 |
| 8月12日～8月25日 | 夏の全国甲子園大会 |
| 8月26日 | 3年生引退 |
| 9月2日 | 2学期開始 |
| 10月7日～10月20日 | 選抜予選地方大会 |
| 10月28日～11月3日 | (練習中止) 2学期中間テスト |
| 11月11日～11月17日 | 選抜予選ブロック大会 |
| 12月16日～12月22日 | (練習中止) 2学期期末テスト |
| 1月6日 | 3学期開始 |
| 3月3日～3月9日 | (練習中止) 3学期期末テスト |
| 3月10日 | 卒業式 |
| 3月17日～3月30日 | 春の選抜甲子園大会 |

## コミュニケーションを図りつつ選手を指導

どんなに優れた逸材でも、入部当初の選手の能力は低い。そこで練習によって能力を伸ばしていく。

ただし、選手の能力を機械的に上げればよいというわけではない。ときには選手の悩みを解決してあげるなど、コミュニケーションが必要となる。監督が選手に自信を持たせられなければ、試合で実力を発揮することができないことも。

○基本画面は黒板のデザイン。画面下に各種コマンドが並べられている

### 個人データ

選手は各学年12人ずつ。全36人の能力や性格、体格を把握できるのが個人データ画面だ。能力は、A～Eまでの5段階の評価ランクの他に、試合や練習での実績を見ることもできる。ここで強化すべき点を見つけるのだ。

選手の性格は、個人面談での応対や主将選びに関係してくる。

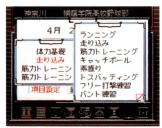
○個人データはシステム手帳になっている。各種能力の確認も可能だ

### 練習設定

練習は1日ごとに練習メニューを設定して行う。練習メニューは全部で16種類。学年や守備位置別に練習内容を決定する。

各練習メニューは、3つの練習項目から成り立っている。組み込む練習項目は、自分で設定が可能。練習項目は全部で16種類存在し、組み合わせにより成果が変化する。

時間進行は、1日進める、1週間進める、次のイベントまで進める、の3種類がある。時間を進めることにより、練習が実行される。

○練習メニューを配置していく。選手というのはレギュラー選手のこと

○1つの練習メニューは3つの項目からなる。練習項目は全部で16種類

### 個人面談

個人面談は、選手各人との会話が目的。選手の悩みごとを聞き出したり、態度や試合結果について話し合うことができる。個人データの表示だけではわからない、選手の野球に対する姿勢や自信などを、会話から推し量ることが可能。

また、個人面談では主将(キャプテン)を決めることができる。性格を考えながら選びたいものだ。

○個人面談中の画面。試合で活躍したときにはしっかりほめてあげよう。たるんでいるヤツはしかりとばせ!

※このソフトは、PCエンジンマウスに対応しています

## 練習の成果と監督の采配がものを言う大会

甲子園出場のための予選大会が近づいたら、レギュラー選手を決める必要がある。練習の結果を参考に選出する。レギュラー選手は15人。その際に控えのレギュラー選手のなかから、1塁と3塁のコーチャーも決めることになる。

また、もっと早い時期に練習試合を行う場合には、その時点でレギュラー選手を決定する。

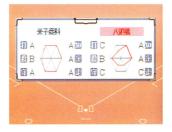
○ベンチ入り選手を含む15名をレギュラー選手に選出。右下はチーム力

○いよいよ予選大会が開幕。練習の成果を発揮すべきときが訪れた

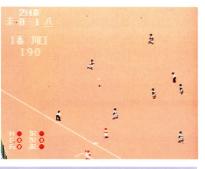
### 試合中の指示

試合中は、戦況に合わせて選手交代やサインを指示することができる。サインは守備と攻撃、それぞれ10種類。細かい指示が可能だ。

また、サインを送らない場合は、各選手が判断して行動する。

画面は内野を見下ろした形。チョコマカと走りまわる選手たちを、見ているだけでも楽しい。

○試合前に両校のチーム力を表示。なお、知は知名度、注は注目度を表す

○サインは非常に豊富。高校野球では相手監督をあざむくことも重要だ

○○高校野球は監督同士の戦いでもある。自分の指示が的確であったかどうか1つ1つのプレイから目が離せないぞ

### 表示方法の設定

初期設定では試合の観戦時間はかなり長いが、試合スピードを3段階に設定できる。最速にすればかなりの時間短縮だ。また、攻撃時だけ見たり、守備時だけ見ることも可能だ。相手との力の差が大きければ、完全短縮でスコアボード上で観戦することもできる。

○監督不在になってしまうのが欠点

## アニメと同じ声優陣を起用し、原作の雰囲気を忠実に再現

# ゴーストスイーパー GS美神（みかみ）

スーパーCD-ROM²

メーカー名:バンプレスト
発売予定日:7月29日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(6月15日現在)

美人除霊師美神令子の活躍を描く、ギャグ要素タップリの人気コミックをゲーム化。基本的にはアドベンチャーだが要所要所に悪霊や妖怪たちとの戦いが、カードバトルというかたちで挿入されている。

## 除霊師美神令子が悪霊たちを華麗に退治

このゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。原作は椎名高志の人気コミックで、すでにアニメにもなっている。ストーリーは、美人ゴーストスイーパーの美神令子が、仲間たちとともに悪霊や妖怪たちと戦うというもの。

ゲーム中でも、令子たちの戦いが、カードバトルというかたちでところどころに挿入されている。

コマンドの種類は少なめ。行き詰まることなくストーリーを楽しめる

### オリジナルを含め、シナリオは3本

用意されているシナリオは3本。1本は原作コミックにあるもので、残る2本はオリジナルのシナリオになっている。声優はアニメと全く同じ顔ぶれ。すべての会話シーンに肉声が流れる。

令子の助手、煩悩の権化横島忠夫と、幽霊のおキヌ。この2人と令子の楽しい掛け合いも健在。他にも、原作コミックでおなじみのキャラクタたちが続々登場する。

オープニングにもおなじみの顔ぶれが続々登場

左から、ゴーストスイーパー美神令子、スケベな横島忠夫、幽霊のおキヌ

会話はすべて肉声。気分はアニメ

### 戦闘シーンは白熱のカードバトル

妖怪やライバルたちとの戦いはカードバトルになっている。これは、対戦者がそれぞれ手持ちの5枚のカードから1枚を選び、勝負をかけるというもの。出したカードの優劣により相手へのダメージが決まる。回復や防御といったカードもあり、どこでどのカードを使うか、駆け引きが重要である。

カードバトル画面。5枚の持ちカードから勝負するカードを1枚選ぶ

### カードの相性が勝負のカギをにぎる

カードは全部で9種類。そのうち攻撃カードは4種類ある。攻撃カードは相性によってダメージを与えられるかどうかが決まる。攻撃カードの相性は右の表の通り。また、それ以外のカードに対しては、回復、全快のカードを相手が出した際にダメージを与えられる。

必殺カードは最強の攻撃カードだが、霊力が20以上たまっていないと無効になる。霊力は相手の攻撃をくらうことでたまっていく。

**攻撃カードの関係図**

※矢印の見かたは下のとおり
強いカード ──→ 弱いカード

| カード | 説明 | カード | 説明 |
|---|---|---|---|
| 必殺 | 最強の攻撃カードで、使用時に霊力を20消費する。霊力が足りない状態では無効 | | |
| 破魔 | 攻撃カードで、与えるダメージが大きい。封魔のカードに対して有効である | 回復 | 体力を少し回復。回復量はキャラクタにより異なる。相手の攻撃は必ず食らう |
| 邪魔 | 攻撃カードで、与えるダメージは少なめ。破魔のカードに対してカウンター攻撃 | 全快 | 体力を完全に回復。回復のカードと同様、体力回復後に相手の攻撃を必ず食らう |
| 封魔 | 攻撃カードで、与えるダメージは中程度。邪魔のカードに対して有効である | 謎 | 使用するまで何のカードかわからない。他の8種類のカードのうちのどれか |
| 防御 | すべての攻撃カードに対して有効。使用するとまったくダメージを食らわない | 交換 | 自分と相手のカードをすべて新しいものに変える。相手のカードは無効になる |

# ナイトメアとの対決を描いたシナリオ1

ストーリーを円滑に楽しめるようにゲーム全体の難易度は低め。最大4種類のコマンドが表示されるので、状況に応じて選択すればいい。行き詰まる心配はまずない。
最初のシナリオは「夢の中へ」。原作コミックからのシナリオだ。

⬆ナイトメアは人間の夢を乗っ取る悪魔。手強い

## 人騒がせな依頼人、冥子登場

依頼人は、令子のゴーストスイーパーの仲間である六道冥子。彼女が、泣きながら事務所に飛び込んでくるところから話は始まる。
冥子の話では、病院の患者の除霊を頼まれたのだが、どうやら相手は夢を乗っ取る悪魔ナイトメアらしい。手に負えそうにないので手伝って欲しいとのことだった。

ナイトメアですって

⬆敵がナイトメアと聞き、表情をこわばらせる令子。やっかいな相手だ

⬆依頼人の六道冥子。顔はかわいいのだが、性格がムチャクチャ

⬆逃げようとする横島に令子のキツイひと言

## ナイトメアの魔の手に落ちる令子

病院で除霊をする令子。しかしナイトメアの策略にはまり、逆に自分の夢を奪われてしまう。なす術を無くした横島たちは、同じゴーストスイーパーである冥子に、令子を助けてほしいと頼む。
ここでの見どころは、冥子がする美神令子のものまね。声優さんの演技はブッ飛んでいて笑える。

⬆ナイトメアの策略にはまり、夢を乗っ取られた令子。このままでは命が危ない

なかなかやるじゃない

⬆患者に霊力を流し込んで、体からナイトメアを追い出そうとする令子

⬆頼みの綱は冥子のみ。横島、おキヌを伴いいざ夢の中へ

## 令子を救うために夢の中へ突入

令子の夢の中に入り込んだナイトメアを退治するために、令子の夢の中に潜入した冥子たち。
令子の夢の中はフィールドマップになっており、4つの記憶をのぞくことができる。心の最深部でナイトメアと対決することになる。

⬆夢の中に突入し、豹に姿を変えた令子と出会う

令子の夢の中

⬆この扉には、横島の情けない姿が記憶されている

⬆ここは最近の記憶

⬆メドーサの記憶

⬆風呂場の記憶。スケベ横島の期待は高まるが…

⬆ナイトメアは、冥子たちに対して昔の令子たちをけしかけてくる

⬆勝利後、ついに令子が復活。決めゼリフとともにバトルへ

## 横島にヨコシマな考えをさせると…

アドベンチャーで「考える」のコマンドを選択すると、横島がヨコシマな考えを起こす。すると、画面上部に「煩悩ゲージ」なるものが表示され、体温計のように煩悩メーターが上がる。
この「煩悩ゲージ」を満タンにすると、「煩悩」というコマンドが初めて画面に表示される。このコマンドを実行すると、ちょっとしたムフフ♡なシーンを見ることができるというウレシイものだ。
しかし、「考える」コマンドは、ある一定条件を満たしたときのみにしか表示されない場合がある。そのため、1度プレイしただけで、「煩悩」のシーン全部を見ることはちょっぴり難しいかもね。

⬆上部のゲージに注目

⬆ムフフ♡シーンが…

他機種で話題のゲームを紹介、移植の可能性を探る!!

# 移植の泉

パソコンや業務用の話題作を紹介していくとともに、PCエンジンへの移植の可能性を探っていくこのコーナー。今回は2本のアクションゲームを紹介していくぞ!!

**移植可能性ゲージの見方** 移植の可能性ゲージは、メーカーへの取材で得たさまざまな情報を分析したうえで、編集部が独断で予想を行ったもの。星の数によって、移植の可能性を表現し、星が4つ以上なら期待は大きいぞ。 ★★★★★

業務用

## エイリアンVSプレデター

●メーカー名：カプコン　●活躍中　●ジャンル：アクション

### 異形の戦士たちが戦うアクションゲーム

これは、「エイリアン」と「プレデター」の2本のSF映画の設定をベースにしたアクションゲーム。ストーリーはカプコンのオリジナルのもの。海上都市「サン・ドラド」で異常発生したエイリアンを相手に、人間とプレデターが手を結んで戦っていくのだ。

⇧画面せましと、襲いかかるエイリアン。それを迎え撃つ戦士たちは、それぞれ強力な技を持っている

### プレイヤーは4人の戦士から選択

|  |  |  | |
|---|---|---|---|
| リン・クロサワ中尉 | ダッチ・シェーファー少佐 | プレデター ウォリアー | プレデター ハンター |
| 日本刀を武器に華麗な技で戦うサムライ娘 | エイリアンをもしのぐパワーのサイボーグ | 並はずれた能力を持つ、誇り高い異形の戦士 | 野生味あふれるダイナミックなもう一人の戦士 |

### さまざまに凝られた演出

なぜエイリアンが異常発生したのかなどのストーリーは、ステージクリアごとに入るビジュアルによって解明されていく。ステージ中でも、キャラクタが勝手に動くデモンストレーションなどもある。また選択しているキャラクタによって会話なども変化するぞ。

⇧装甲車上で戦うステージもある

### 連続技や必殺技で戦え

戦闘方法は、銃と格闘の2種類。銃には使用制限があり、使用後一定時間のスキが生じる。格闘では、連続技や必殺技を使って戦う。素手か、得意な武器を持っている状態で攻撃ボタンを連打すると、華麗な連続技を繰り出す。また、レバーとボタンの組み合わせで、強力かつハデな必殺技が炸裂する。

⇧リンの美しい必殺技の双勁破(そうけいは)。リンは非力なので技を主体に戦う

⇧空中投げの隼落投(じゅんらくとう)。ダメージを受けて吹っ飛ぶ敵を投げられる

⇧ボタンを2つ同時に押すと、体力を消費してメガクラッシュがでるぞ

**移植の可能性** 編集部予想 ★★

### とりあえず予定なし

まだPCエンジンに、参入をしていないカプコン。このゲームの移植の可能性を、カプコンの広報に質問したところ、「現在、そのような予定はありません」との回答を得た。アンケートで常に移植希望の高い『スーパーストリートファイターⅡX』もいまだ、移植されないことからも、可能性としては、かなり低いだろう。

パソコン

# ソードダンサー　凶刃の女神

●メーカー名：テイジイエル販売　●発売中　●ジャンル：アクションRPG

## 格闘アクションにRPGをミックス

この『ソードダンサー』は、同シリーズの4作目。敵との戦闘が、格闘アクションになっているという、異色のアクションRPGだ。

格闘部分は、前作から大きく変更され、キャラクタも大きくなっている。当然、必殺技のグラフィックも改良されているぞ。

⬆戦闘が対戦格闘アクションになっている異色のゲームなのだ

主人公 飛燕

⬆剣を舞うようにあつかうソードダンサー。本編の主役

## 戦闘をこなして強くなる

通常画面は上から見たタイプになっている。冒険の大半は、ダンジョンの中。ダッシュやジャンプなどを用いながら、ワナなどをクリアしていくのだ。

モンスターに接触すると戦闘になり、通常攻撃や必殺技などを駆使して戦っていく。戦いに勝つと経験値が与えられ、一定値でレベルアップ。攻撃力や防御力、最大HPも上昇して飛燕は強くなる。戦いをこなして、自分の腕が上がれば、もっと強くなるはずだ。

⬆フィールド上に、ザコがうろついている。奴らを倒して強くなろう

⬆アイテムには、体力回復や攻撃力を上げるものも。有効に使おう

⬆戦闘は横から見たタイプの格闘となる。必殺技を駆使して戦っていくのだ

## ナゾの四方衆との激闘

邪黒竜ラザウォードを倒した前作から2年後。突然の病に倒れた巫女の刹那（せつな）。彼女から抜け出た赤い光は、洞くつへと消えたらしい。潜入した飛燕は、襲いくる敵を倒し、ワナを解いて進んだ部屋で、四方衆と名乗る玄部（げんぶ）と出会う。そして玄部との激闘。

四方衆とは何者なのか、抜け出た赤い光のナゾとは。全ては戦い続けていくうち解明されていく。

⬆刹那から出た光は、そばにいた人々を傷つけ、何処かに消え去った

⬆動く床をジャンプで渡る。落ちるとダメージを受けてしまう

⬆洞くつの奥には、四方衆と名乗る大男が!!

⬆強力な力技で戦う玄部。これは必殺技の玄部バスターだ

## 対戦モードもあるぞ

7人のキャラクタの中から自由に選択してプレイできる対戦モードもある。友達と技を競い合おう。また、キャラクタを選択して、コンピュータ相手に戦っていくモンスターアタックもある。シリアスなストーリーとは、ちょっと違う『ソードダンサー』を楽しめるぞ。

⬆キャラクターは基本的に7人。でも、ある条件を満たすと8人になる

⬆四方衆の白虎VSナゾの女戦士アガディル。華麗な女たちの戦いだ

### 移植の可能性　編集部予想 ★★★★

**移植の意向はあるが…**

テイジイエルに質問したところ、移植をしたい方向で考えているという回答をいただいた。しかも、すでにスーパーファミコンへの移植は決定しているとのこと。PCの方向性にあうゲームだけに期待されるが現在、問題となっているのは開発環境。この問題がクリアされれば、移植が実現するはず。

アドヴァンストV.G.

⬆女のコたちが戦うこのゲームの源流も「ソードダンサー」なのだ

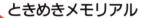
# ウルテク・・ UL-TECH・・Wonder・Land

今日は海を渡ってウルテクを探しにきたの。博士、こっちにフルパワーアップのウルテクとかありそうよ。そっちじゃなくてこっちだってば。

**技のランク**

技のランクは、みんなが送ってくれたウルテクのビックリ度を判断し、決定しています。ランクによって1～5の点数をつけて、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。

## おまけゲームでフルパワー 4

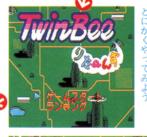
### ときめきメモリアル

宮城県 電子の要塞

まず、2年生の文化祭になったら、電脳部に行き『ツインビーりたーんず』をプレイする。そしてプレイ中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。このとき自機のまわりが白くなれば、フルパワーの状態になる。このコマンドの使用回数は、最初は1回で、ボスを倒すと1回ずつ増える。ただし、1回使うと1分のタイムロスになるぞ。

**プレイ中にポーズをかけて、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す**

文化部に所属していなければ、電脳部に行ける

ゲームを出展している。とにかくやってみよう

コマンドが成功すれば、自機のまわりが白く光るぞ

フルパワー状態で戦闘ができる。これで、ボスにも楽勝かな？

## クリアしなくてもできるの 3

### ぷよぷよCD

神奈川県 上野真一

「ひとりでぷよぷよ」をクリアすると、デモのキャラのセリフを変えられるが、実はクリアしなくてもできるのだ。やり方は、タイトル画面でⅠを10回、Ⅱを10回、セレクトの順に押す。すると、おぷしょん画面にDEMO MESSAGEが追加されるので、これをARRANGEにすればいい。

この画面になったら、下のコマンドを入力する

**Ⅰを10回、Ⅱを10回、セレクトの順に押す**

おぷしょん画面を選んで…

下から3番目の項目をARRANGEにしよう

アレンジバージョンにすると、デモ画面での会話が怪しくなっている

いったいどっちがケンカを売っているのか、わからなくなってきた



イラスト／たちばな真未

## オートから脱出だ 2

### モンスターメーカー　闇の竜騎士　東京都 堀宣幸

１度選択すると、戦闘が終わるまで解除できないはずのオートバトルから、脱出するウルテクだ。オートで戦闘中のときコマンドを入力したくなったら、Ⅱを押し続ける。すると次のターンからオートが解除され、コマンドが入力できるのだ。HPが減ってピンチになったときなどに使用すると便利。

↻めんどうくさいから、オートで戦おうっと

↻やっぱりコマンドを入力して戦いたくなった

Ⅱを押し続ける

↻おぉ、コマンドが入力できるようになったぞ

## グリンの実の無限使用法 2

### モンスターメーカー　闇の竜騎士　埼玉県 宇田佳昭

HPとMPを回復する「グリンの実」を、最初からMPがゼロのキャラか、HPだけが減り、MPは減っていないキャラに使ってみよう。すると、１度使うとアイテム欄から消えてしまうはずの「グリンの実」が、消えずに残るのだ。

↻グリンの実を、HPだけが減っているライアに使ってみる

↻MPは回復しないので、効果がないことになるのだ

↻HPが少し回復。「グリンの実」も残っている

## 警告画面を見よう 1

### ときめきメモリアル　広島県 羽熊秀樹

バージョン3.0以上のシステムカードかDUOで、ⅠとⅡを押しながら、ゲームを起動させてみよう。すると、普段は見ることのできない警告画面が見られる。

ⅠとⅡを押しながら
ゲームを起動させる

↻DUOユーザーでも、手軽にこの画面の詩織ちゃんに会えるのだ

## 2人の未来は… 3

### 初恋物語　福岡県 じゃすみん

ゲームの途中で、エンディングを見ることができるウルテクだ。まず、写真を１枚以上入手するまでゲームを進める。そして、自分の部屋にいるときに、写真のコマンドを実行して、何回も写真を見る。すると、その時点でのパラメータに応じた、彼女との未来を見ることができる。ただし、そのあとゲームが終わってしまうので、試す前にセーブをしておこう。

↻写真を選ぶと、持っている写真を１枚ずつ見られる

↻写真は、１枚以上なら何枚でもできるぞ

何回も写真を見る

↻ついに未来を見るときが。どんな結末が２人を待つのか。ドキドキ

↻な、なんと、怪しげな店で働く彼女と再会。こんな悲しいことって…

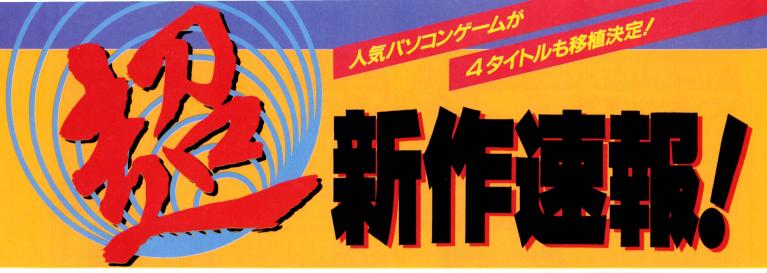
## UL-TECH募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。FAXは24時間、いつでも受け付けています。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者には、ランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。ゲームを数倍楽しめるウルテク、待ってます。

ウルテクあて先

〒980　仙台市青葉区二日町6-7
TIM　PCエンジンファン編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号　022(213)7535

## 人気シミュレーションが早くも移植

# 卒業II ネオ・ジェネレーション

**GAME DATA**
- ●メーカー名:リバーヒルソフト
- ●媒体:スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日:未定 ●予定価格:未定
- ●ジャンル:シミュレーション
- ●継続機能:バックアップメモリ
- ●その他:なし
- ●開発状況:30%(6月14日現在)

PCエンジンにも移植されたパソコンゲーム『卒業 グラデュエーション』の続編にあたる『卒業II～』の移植が早くも決定した。

パソコン版が発売されたのが5月27日。まさにスピード移植と言える。制作はリバーヒルソフト。早ければ年内にも発売される予定。

## HEAD ROOMが開発を担当

移植にあたっては、パソコン版の制作を手掛けたHEAD ROOMが、みずから開発に全面的に参加している。現在はゲームの仕様が検討されている段階。基本的にはパソコン版の完全移植を目指しているが、基本画面の構成やコマンド入力のシステムなどに、若干の変更が加えられる予定だ。

またPCエンジン版オリジナルのイベントなどの追加についても現在あわせて検討されている。

◐前作よりパラメータの数が増え、生徒たちの表情のパターンも増えた

◐水着姿やいろいろなアルバイトなど、豊富なビジュアルが楽しめる

**新しい生徒たち**

◐キャラデザインはコミック作家のこばやしひよこさんが担当。左から大塚さおり、安田舞奈、シンディ桜井、谷由利佳、石橋美佐子。新・3年B組の5人だ

## 前作のシステムを一新したパソコン版

パソコン版の『卒業II～』は、総監督を除く前作のスタッフの全員が一新されたため、ゲームの内容がかなり変更されている。

最も変わった点は、平日の基本画面が教室の風景になったところ。それに伴い、コマンドも平日は授業、休日は補習、課外活動や、生徒のプライベートな行動というように内容が分けられている。

PCエンジン版『卒業～』

◐パソコン版を忠実に移植した『卒業～』。発売はNECアベニュー

◐平日の基本画面は授業風景。5人の生徒の状態の変化が一目でわかるようになった

## イベントも多彩に

『卒業II～』では学校行事などのイベントの内容にも変更が加えられている。例えば前作の陸上大会や体育祭のリレーが騎馬戦に、また清華祭では演劇がお化け屋敷に、といったように変えられている。

またゲーム中に挿入されたビジュアルも前作の2倍以上にボリュームアップ。さまざまなシチュエーションで、生徒たちのビジュアルを楽しめるようになっている。

◐クラス対抗の騎馬戦。騎手のパラメータが勝負の結果に影響してくる

◐ビジュアルの総量が増え、生徒たちのアルバイトも種類が増えている

※このページの特に表記がない画面写真はすべてパソコン版のものです。

## さまざまな趣向を盛り込んだRPG

# 聖夜物語

GAME DATA
- ●メーカー名：ハドソン
- ●媒体：スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日：12月　●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：50％（6月14日現在）

ハドソンの新作タイトル『聖夜物語』はPCエンジンオリジナルのRPG。シナリオ、演出などにさまざまなアイデアを盛り込んだ意欲的な内容が特徴となっている。

スタッフには『エメラルド ドラゴン』を手掛けた飯淳さんと山根ともおさんの両氏を迎えている。

## "エメドラ"のスタッフが制作に参加

『エメドラ』のシナリオを手掛けた飯さんは、制作総指揮及びシナリオを担当する。今回のこの作品は、雪の降りしきる静かな夜から物語が始まるというファンタジックな世界観を強く打ち出している。

『エメドラ』のグラフィックを担当した山根さんは、キャラクタの設定、ゲーム画面のグラフィック、及びビジュアルシーンなどの美術関係の監督を務めるとのことだ。

○ゲーム冒頭の雪降る教会のシーン。物語の世界観を象徴している場面だ

○美術監督の山根ともおさんによるファンタジックなイメージイラスト

## 4つのマルチシナリオが選択できる

このゲームの特徴としてまず挙げられるのがマルチシナリオによる構成だ。主人公は冬の夜、母親の手により教会の前に置き去りにされる赤ん坊として登場する。そのときプレイヤーは泣き声を上げることで、教会の前を通りかかる人にアプローチする。どの人物を育て親に選ぶかによって、シナリオが4通りに分かれていくのだ。

○成長した主人公の姿。育て親を選ぶことで、その後の職業が変化する

### 主人公の4つの職業

主人公の職業は右の4種類。主人公以外のパーティキャラも同じ職業を持つ4人が設定されている。ただし主人公と同じ職業のキャラはそのシナリオには登場しないため、パーティの最大人数は4人となっている。

## 演出効果を高める多くのイベント

このゲームのもうひとつの特徴は、画面上に存在するほとんどの物に接触による反応があること。例えば家などの窓が開いたり、看板、墓石、噴水、畑の大根までにも反応が設定されているのだ。

このシステムは、村にいるカエルを捕まえるとカエルレースに参加できるなど、大小さまざまなイベントの発生にもつながっている。

○カエルを捕まえると、子供たちの主催するカエルレースに参加できる

○モノに接触することにより、さまざまなリアクションが期待できる

○畑のダイコンを調べているところ。こんなモノにも反応が設定してある

## 3画面分の領域を持つ戦闘画面

戦闘は移動時にランダムに遭遇するタイプのものではなく、決まった場所でイベント的に発生する。

戦闘画面は左右に3画面の領域を持っており、行動中のキャラを中心に左右に視点が移動する。

戦闘の回数が、100回程度に限られることにより、1回の戦闘時間をやや長めに設定。簡易タクティカルバトルとなっている。

○行動中のキャラを中心に、左右に視点が展開するダイナミックな戦闘

○魔法などのグラフィックもアニメーションで表現。演出効果となる

○1回の戦闘時間は5分から10分とやや長めに設定。キャラの行動順位により戦略的な要素を持つ戦闘だ

## 長い沈黙を破りついに画面初公開！

# サークⅢ

**GAME DATA**

- メーカー名：NECホームエレクトロニクス
- 媒体：スーパーCD-ROM²
- 発売予定日：9月24日　●予定価格：7800円（税別）
- ジャンル：アクションRPG
- 継続機能：バックアップメモリ
- その他：なし
- 開発状況：50％（6月13日現在）

タイトル発表されてから途中、発売メーカーの変更などがあって、情報の途絶えていた『サークⅢ』。ようやく画面写真公開となった。

この『～Ⅲ』は、日本テレネットより移植されたPCエンジン版『サークⅠ・Ⅱ』とストーリー的につながりを持っている。

## すべてのナゾが明かされる完結編

『サーク』シリーズはパソコン版で定評のある人気アクションRPG作品。すでに本編が3作、番外編が2作リリースされている。

最新作の『～Ⅲ』は「妖魔シリーズ三部作」の完結編にあたる。

妖魔三将軍の最後の一人と、主人公である勇者ラトクとの戦いはついにクライマックスを迎え、シリーズ前2作でのナゾがすべて解き明かされる。もちろんPCエンジン版でもその点に変わりはない。

勇者ラトク・カートを始めとするシリーズの登場人物が集結する

妖魔侵攻の報を聞き、戦いを決意するラトク。ゲーム冒頭のシーンだ

## パソコン版のシステムを継承

PCエンジン版『～Ⅲ』は基本的にはパソコン版の忠実な移植となる。ただしキャラのアクションに変化をつけるなどのアレンジは予定されている。またパソコンにあったフィールド上の高低差を表現する「VRシステム」は、PCエンジン版でも再現される。

宿敵、妖魔将軍とラトクの戦いは『～Ⅲ』でクライマックスを迎える

フィールド上の移動はない。街や城、ダンジョンなどで敵と戦う

画面上に高低差や奥行きを表現したパソコン版のシステムを継承。もちろんジャンプすることも可能

## システムを大幅に変更して移植

# ルナティック・ドーン

**GAME DATA**

- メーカー名：アートディンク
- 媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- 発売予定日：12月　●予定価格：未定
- ジャンル：ロールプレイング
- 継続機能：メモリベース128が必要
- その他：なし
- 開発状況：0％（6月14日現在）

このゲームはパソコンからの移植となるRPG。パソコン版は広大なマップと4000以上存在する街などの膨大なデータを持つ異色の作品だった。今回公開されたPCエンジン版の画面写真を見ると、やはり、かなり大幅な変更を加えて移植されることになりそうだ。

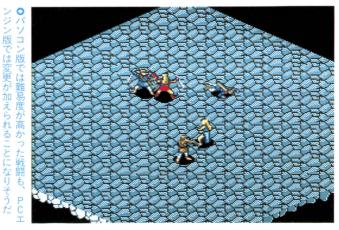
パソコン版とはまったく画面レイアウトが異なっている街の画面

街では家を持つことができるようになる。他にも大幅な変更がある

## 家庭用ハードを意識した変更点

パソコン版は決まったストーリーやゲームクリアの目的がなく、500を超える数のクエスト（依頼）を選んで引き受けることで、ゲームを進めていくという内容だった。

PCエンジン版は、まずフィールドマップをなくし、直接街やダンジョンへ移動する形に変更される予定。また街の数も数百程度に減らす代わり、家を建てることができたり、結婚ができたりというイベントを用意するとのことだ。

パソコン版では難易度が高かった戦闘も、PCエンジン版では変更が加えられることになりそうだ

## 女子プロレスの世界をシミュレート

# レッスルエンジェルス・ダブルインパクト

**GAME DATA**

- メーカー名：NECホームエレクトロニクス
- 媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- 発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ジャンル：シミュレーション
- 継続機能：バックアップメモリ
- その他：なし
- 開発状況：0%（6月13日現在）

知る人ぞ知るパソコン版の人気作品『レッスルエンジェルス』の移植が決定！　女子プロレスの世界を描くシミュレーションだ。パソコン版では、新人選手をトップレスラーに育てるタイプの『レッスルエンジェルス』『〜2』『〜SPECIAL』と、プロレス団体を経営するタイプの『〜3』の4作がリリースされている。PCエンジン版は、この2つのタイプを1枚のCDに同時に収録している。

レッスルエンジェルス2

○『〜3』の試合の場面。試合がカードバトルなのもこのシリーズの特徴だ

## 内容はパソコン版の集大成

パソコン版の集大成とも言える今回のPCエンジン版には「団体経営編＆新人デビュー編」というサブタイトルがついている。

団体経営編は『〜3』のシステムをアレンジした内容になる予定。新人デビュー編は『〜2』のシナリオを使用し、システムについては現在検討しているとのことだ。

またPCエンジン版の制作は、パソコン版を手掛けたグレイトがみずから担当するということだ。

○『〜2』は新人レスラーをトップレスラーに育てるシミュレーション

○試合の場面。画面右の選手が「ちだね」こと結城千種（ゆうきちぐさ）

○『〜3』ではプロレス団体を経営する。新人のスカウトも重要だ

○人気レスラーになると写真集も出せる。この選手はサンダー・龍子

## 誰もが望んだ移植がついに決定！

# プリンセスメーカー

**GAME DATA**

- メーカー名：マイクロキャビン
- 媒体：未定
- 発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ジャンル：シミュレーション
- 継続機能：バックアップメモリ
- その他：なし
- 開発状況：10%（6月14日現在）

以前から移植希望の高かったガイナックスの『プリンセスメーカー』。育成シミュレーションの決定版とも言えるこのタイトルがついに移植決定となった。制作はマイクロキャビンが担当する。

## パソコン版の忠実な再現を目指す

パソコン版は、ある王国の英雄が孤児の女の子を引き取り立派な娘に育て上げるという内容。移植はパソコン版に忠実に行われる予定だ。細かい仕様はまだ決まっていないが、バカンスなどのイベントについてはオリジナルの要素を盛り込む可能性もあるとのことだ。

○10歳の女のコを引き取り立派なレディに育て上げるのがゲームの目的

○もちろん年齢が上がるのに合わせてグラフィックも変化していくのだ

## 娘役の声優には横山智佐を起用

PCエンジン版で現在決定しているパソコン版との変更点は、プレイヤーが育てる「娘」がしゃべるようになること。この娘役には『銀河お嬢様伝説ユナ』などに出演し、現在人気沸騰中の声優、横山智佐さんを起用することが、すでに決定しているとのことだ。

○PCエンジン版は娘がしゃべる！

○オリジナルのイベントがあるかも

○どんどん成長していく娘を人気声優の智佐さんが演じる。ファンならずとも期待だね！

※このページの画面写真はすべてパソコン版のものです。

## 育成シミュレーションの最高峰登場

# プリンセスメーカー2

**GAME DATA**
- ●メーカー名：マイクロキャビン
- ●媒体：未定
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：シミュレーション
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：10％（6月16日現在）

『プリンセスメーカー』移植の発表にあわせてなんと『プリンセスメーカー2』の移植も同時発表された。前作の内容をふくらませ、育成シミュレーションの最高峰とも言える存在の『～2』。PCエンジン版では、娘役の声優に久川綾さんの起用が予定されている。

### 高い自由度と豊富なイベント

『～2』の特徴のひとつは娘の育て方の自由度が高くなったところ。例えば健康管理の方針によってプロポーションに差がつき、それをグラフィックで確認できたりする。

また前作より大幅にイベントが追加されているのも特徴のひとつ。最大のイベントである収穫祭のコンクールも前作の2つの種目から、倍の4つの種目に増えている。

『～2』では前作以上に娘の育て方のバリエーションが楽しめるのだ

イベントがさらに充実した『～2』。いきなり辻試合を挑まれることも…

### 4人のライバルと競い合う

前作との大きな変更点のひとつにライバルの登場が挙げられる。ライバルの少女は4人いて、それぞれお料理・魔法・戦闘・ダンスと特技を持っている。ライバルは娘の得意な分野によって4人のなかからひとりが登場し、娘と競い合うことになる。ライバルが登場すると、競争心によってパラメータの変化が起きることもあるのだ。

ライバルのひとりアニータは武器屋でバイト中。戦士の腕はなかなか

収穫祭で行われるお料理コンクール。ライバルと競うこともあるかも

ダンスと料理が得意なマルシア。娘の家事の評価が上がるとライバルとして登場するぞ

## 野球で戦闘するフィールド型RPG

# 熱血レジェンドベースボーラー

**GAME DATA**
- ●メーカー名：パック・イン・ビデオ
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：40％（6月16日現在）

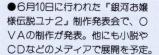
パック・イン・ビデオの新作がタイトル変更。『熱血レジェンドベースボーラー』となった。野球をテーマにしたユニークなRPG。システムは通常のフィールドタイプのRPGだが、戦闘に野球の要素が盛り込まれるとのことだ。

ゲームの舞台となるのは遠い未来の野球の盛んな架空の惑星。野球少年を主人公に「熱血」「気合い」などをキーワードとしたスポーツ根性モノになりそうだ。

現在は戦闘システムの開発が先行している。一見野球ゲームのようだ

戦闘にアクション性はなく、コマンド入力式。攻守に分かれて戦う

## 最新はみだし情報

●6月10日に行われた『銀河お嬢様伝説ユナ2』制作発表会で、OVAの制作が発表。他にも小説やCDなどのメディアで展開を予定。

●『天外魔境』のキャラを使った格闘ゲーム『カブキ伝X』（仮称）。アーケードカード専用ソフトとしてハドソンから発売される。

●レーザーアクティブの新タイトルが発表。『美リュージョンコレクション』シリーズはLDで見る写真集。『～渡辺美奈代』は9月『～坂木優子』は10月の発売を予定。

『～ユナ2』のオープニング。前作にも登場したリューディアだ

リバーヒルソフトの『ブルー・シカゴ・ブルース』は映像を楽しむインタラクティブムービー。パイオニアの『ヴァジュラ弐』はCGを駆使したシューティングの第2弾。発売日、価格は共に未定だ。

●6月30日に発売が予定されていた日本物産の『聖戦士伝承　雀卓の騎士』。直前になって発売が延期され、8月1日の予定となった。

●NECホームエレクトロニクスは今夏「PCエンジンサマーフェスティバル」を東京・大阪で開催。ゲーム大会などのイベントを予定。

■サマーフェスティバルIN大阪
会期：7月27～28日　会場：大阪ビジネスパーク内　NECショウルーム　C&Cプラザ

■サマーフェスティバルIN東京
会期：8月8～9日　会場：池袋サンシャインシティコンベンションセンター　展示ホールD　共に時間は10：00～18：00　入場無料。

※『プリンセスメーカー2』記事中の画面写真はすべてパソコン版のものです。

# 新作発売カレンダー

●記号のみかた●
CD…CD-ROM²
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
FX…PC-FX
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 7月8日 | 3×3 EYES 三只眼變成 | SCD・AC両対応 | NECホームエレクトロニクス | 8800円 |
| | バスティール2 | SCD・AC両対応 | ヒューマン | 8400円 |

'90年に発売された『バスティール』の続編。前作にあったアクション部分がなくなり純粋なシミュレーションゲームとなった。プレイヤーはムーブクラッシャーと呼ばれる人型兵器をユニットとして操作し、各ステージをクリアしていく。ステージ間にはビジュアルシーンも挿入されている。

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 7月15日 | 栄冠は君に 高校野球全国大会 | SCD・AC両対応 | アートディンク | 9800円 |
| 7月15日 | チキチキボーイズ | SCD | NECアベニュー | 4800円 |

カプコンの業務用アクションゲームからの移植。低価格CD-ROM²シリーズの1タイトルだ。コミカルな雰囲気を持った横スクロールのアクションで2人同時プレイが可能。用意されているステージはラウンド1～9の全9ステージ。ラウンド1～3までは好きな順序で進むことができる。

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 7月22日 | アドヴァンストV.G. | SCD | テイジイエル販売 | 8800円 |
| 7月22日 | ドラゴンナイトIII | SCD | NECアベニュー | 7800円 |

3DダンジョンRPGだった『ドラゴンナイトII』のシステムを一新。本格的なフィールド型RPGに生まれ変わった。パソコン版からの移植となるが、戦闘システムが横型のオートバトルから対面型に変更。シリーズの主人公ヤマトタケルの出生の謎を中心にストーリーが展開されていく。

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 7月29日 | GS美神 | SCD | バンプレスト | 8800円 |
| 7月29日 | ネオ・ネクタリス | SCD | ハドソン | 6800円 |

5年前にHuカードで発売されたシミュレーションの続編。前作も同時に収録されている。ユニットを生産する必要がないシンプルなシステムは前作と共通だが、グラフィックや音楽が大きく変更になっている。ストーリーは前作の10年後から始まり、舞台は月面から火星へと広がっていく。

**7月30日 PC Engine FAN 9月号発売！**

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 8月1日 | 聖戦士伝承 雀卓の騎士 | SCD | 日本物産 | 8500円 |
| 8月12日 | ぽっぷるメイル | SCD・AC両対応 | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| 8月26日 | 女神天国 | SCD | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| 8月26日 | アルシャーク | SCD | ビクターエンタテインメント | 8800円 |
| 8月上旬 | 美少女戦士セーラームーン | SCD | バンプレスト | 8800円 |
| 8月下旬 | 誕生 デビュー | SCD・AC両対応 | NECアベニュー | 7800円 |
| 8月予定 | スーパーリアル麻雀 PII・PIII カスタム | SCD・AC両対応 | ナグザット | 9800円 |
| | ストライダー飛竜 | AC専用 | NECアベニュー | 6000円 |
| | ドラゴンハーフ | SCD | マイクロキャビン | 未定 |
| | ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説 | SCD | バンダイ | 未定 |
| | マッドストーカー フルメタルフォース | AC専用 | NECホームエレクトロニクス | 5800円 |
| | YAWARA/2 | SCD | ソフィックス | 未定 |
| 9月24日 | サークIII | SCD | NECホームエレクトロニクス | 7800円 |
| 9月中旬 | まーじゃんファッション物語 | SCD・AC両対応 | 日本物産 | 8500円 |

| 発売日 | ゲームタイトル | 媒体 | メーカー名 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 9月予定 | クイズアベニューIII | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | THE TV SHOW | SCD | ライトスタッフ | 未定 |
| | 美リュージョンコレクション 渡辺美奈代 | LD | プラネット | 5800円 |
| 10月21日 | スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 | SCD | レイ・フォース | |
| 10月28日 | ブラッドギア | SCD | ハドソン | 未定 |
| 10月予定 | ヴァジュラ弐 | LD | パイオニア | 未定 |
| | 美リュージョンコレクション 坂木優子 | LD | プラネット | 5800円 |
| | メロンブレイン | LD | パイオニア | 未定 |
| 11月下旬 | PC-FX | ハードウェア | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| 11月予定 | ハイパーウォーズ | SCD | ハドソン | 未定 |
| 12月予定 | 聖夜物語 | SCD | ハドソン | 未定 |
| | ルナティック・ドーン | SCD・AC両対応 | アートディンク | 未定 |
| 発売日未定 | 断層都市ストレイロード | SCD | アイ・ジー・エス | 未定 |
| | アンジェラス2 ホーリーナイト | SCD | アスミック | 未定 |
| | 姐 | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | スペースファンタジーゾーン | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | バステッド | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | 魔導物語1（仮称） | 未定 | NECアベニュー | 未定 |
| | 魔導物語2（仮称） | 未定 | NECアベニュー | 未定 |
| | 魔導物語3（仮称） | 未定 | NECアベニュー | 未定 |
| | モンスターメーカー 神々の方舟 | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | レニーブラスター | SCD | NECアベニュー | 未定 |
| | ミサイルファイター（仮称） | SCD | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | レッスルエンジェルス・ダブルインパクト | SCD・AC両対応 | NECホームエレクトロニクス | 未定 |
| | ゲッツェンディーナー | SCD・AC両対応 | ガイナックス | 未定 |
| | 卒業写真／美姫（仮称） | SCD | ココナッツジャパン | 未定 |
| | 芸者ウォーリアーズ | CD | タイトー | 未定 |
| | スチーム・ハーツ | 未定 | テイジイエル販売 | 未定 |
| | 電脳天使 デジタルアンジュ | SCD | 徳間書店インターメディア | 7800円 |
| | もってけたまご | SCD | ナグザット | 未定 |
| | 愛・超兄貴 | SCD | 日本コンピュータシステム | 未定 |
| | コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編 | SCD | 日本テレネット | 未定 |
| | 魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 | SCD | 日本テレネット | 未定 |
| | GOKU | LD | パイオニア | 未定 |
| | 熱血レジェンド ベースボーラー | SCD・AC両対応 | パック・イン・ビデオ | 未定 |
| | カブキ伝X（仮称） | AC専用 | ハドソン | 未定 |
| | 餓狼伝説SPECIAL | AC専用 | ハドソン | 未定 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ2 | SCD | ハドソン | 未定 |
| | 空想科学世界ガリバー（仮称） | SCD | ハドソン | 未定 |
| | 天外魔境III | AC専用 | ハドソン | 未定 |
| | ロードス島戦記2 | SCD | ハドソン | 未定 |
| | プリンセスメーカー | 未定 | マイクロキャビン | 未定 |
| | プリンセスメーカー2 | 未定 | マイクロキャビン | 未定 |
| | アルナムの牙 獣族十二神徒伝説 | SCD | ライトスタッフ | 未定 |
| | ブルーフォレスト物語 | SCD | ライトスタッフ | 未定 |
| | 卒業II ネオ・ジェネレーション | SCD | リバーヒルソフト | 未定 |
| | ブルー・シカゴ・ブルース | LD | リバーヒルソフト | 未定 |
| | バトルヒート（仮称） | FX専用 | 未定 | 未定 |
| | チームイノセント（仮称） | FX専用 | 未定 | 未定 |

**Human Hudson**

**西暦2099年**
**ガイチ軍の逆襲が始った**

STORY

西暦2099年。
あのいまわしい"ネクタリス戦役"から
いつのまにか十年の歳月が流れようとしていた。
連合軍との戦いに破れ去ったガイチ帝国は、
各国の共同統治による
厳しい監視下の元に置かれていた。
だが……。
生き延びた帝国軍将校と科学者たちは
連合政府のやり方に不満を抱く
財閥家からの援助を受け、極秘裏に新兵器の開発と
武装蜂起の準備を進めていたのだ。
プロジェクトネームは、「ネオ・ネクタリス」――。
情報をつかんだ連合軍は、
再び月面へと特殊部隊を送り込むが…。
そこは謎の新兵器「バイオ兵器」を開発する
時間稼ぎのために用意された
舞台に過ぎなかったのだ！
最期の決戦の舞台は…赤き戦の星、火星。

# 後の戦いの舞台は、太陽系第4惑星"火星"だった…

**伝説のバトルシミュレーションが"ネオ"になって蘇った！**

**驚異のユニット**
**バイオ兵器新登場！**

ネオネクタリスに加わった新型ユニットは8種類。お馴染みユニットも11種類がパワーアップ。さらに、自らその機能と形態を変化させる驚異の新ユニット「バイオ兵器」が新登場！　君はこの戦いに終止符を打てるか。

**MAPは月、火星24面の他**
**対戦専用MAPも完備！**

月12面、火星12面の全24面のマップが生み出す様々な地形効果…。連合軍とガイチ軍に分かれての2人プレイにもこの地形効果が勝敗の行方を左右する。また注目の裏面マップも健在、2プレイ専用マップでの対戦も可能だ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

あの前作「ネクタリス」を
ボーナストラックにドーンと丸ごと収録！

前作をプレイしたことのない君に超ビッグニュースだ！なんとネオ・ネクタリスのボーナストラックに、ネクタリスをまるまる1本完全収録！月を2倍楽しめる豪華なパッケージングを実現しているのだ。基本的な操作方法はどちらも共通だから、ネクタリスをプレイしてからネオ・ネクタリスに興じれば、盛り上がること請け合い。ユニットの性能を新旧で比べてみるのもいい。ネオ・ネクタリスのすごさが改めて実感できるはずだ。

**7月29日発売**
希望小売価格6,800円(税別)

# NEO NECTARIS
## ネオ・ネクタリス

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福　岡／092-713-9900